no.523
1996年8/1
アミューズメント通信
AUGUST 1, 1996

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail)-US$ 180.00 / year.

毎月２回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第３種郵便物認可　発行所　株式会社 アミューズメント通信社　〒530大阪市北区堂山町18－2(若杉ビル)　☎06(314)0309　FAX06(314)3821　定価400円　年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

SNK「ネオジオ」基板の

偽造品中国当局が摘発

華通実業から約60枚の1スロット基板

中国の国家著作権行政管理局（国家版権局）は六月十九日、㈱エス・エヌ・ケイ（SNK）の業務用「ネオジオ」基板の無断コピー品を販売してきた広東省汕頭（スワトウ）市の華通（ファトン）実業公司（黄恵声代表）を著作権侵害で家宅捜索し、「ネオジオ」1スロット用メイン基板のコピー品約六十枚を押収した。

SNKがこのほど明らかにしたもので、華通実業公司には追って行政罰が言い渡される予定。中国著作権法では刑事処罰の代わりに国家版権局が行政罰を決める仕組みになっており、コピー品の没収、罰金などが課される予定。

SNKでは中国で「ネオジオ」のコピー品が出回っているとの情報を得て、九五年十月から現地代理人を通じて調査を開始。同十一月に華通実業公司からコピー品を入手し、証拠固めをした上で今年二月、国家版権局にオリジナル品と合わせ提出、取り締まるよう訴えた。

国家版権局では、ソフトウェア登録センター（中国軟件登記中心）がオリジナル品とコピー品のそれぞれのプログラムを比較、検討し、一致することを認めたことから、コンピューターソフトウェアの著作権侵害の疑いがあるとして、摘発へと進めた。

六月十九日の摘発は国家版権局、広東省版権局、汕頭市工商局、汕頭市公安局が共同で実施した。押収したコピー基板は国家版権局が北京の本部に持ち帰っており、さらに詳しい鑑定が行なわれる予定。

国家版権局のコンピューターソフトウェア保護担当の呉海涛版権一処副処長は、「中国でコンピューターはこれまでになく早いスピードで一般家庭にまで普及しつつあり、大きな市場として成長しつつあるが、無断コピーされやすい。例えば『ウィンドウズ95』のオリジナル品は一―二百ドルするが、コピー品はわずか二―三元（一元は約十四円）なので、コピーヤーが横行することになる」と深刻なコピー事情を語っているほど。

中国でのTVゲーム機に関するコピーヤー摘発は、九四年三月、セガ社家庭用「メガドライブ」の無断コピー品を販売していた広東省深圳（シェンチェン）市の深楚電子機器を国家版権局が摘発、八月に罰金三十万元を含む行政罰を課したのが初めて（本紙第481号参照）。中国での著作権保護を確立するためには、こうした摘発を具体的に積み重ねることが特に大事だとされている。

中国・国家版権局による摘発を受けた華通実業の外観と手入れの光景

コナミ「G1クラシック」で

豪州ア社と提携

ゲーミング輸出の突破口に

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）は六月二十六日、同社メダルゲーム機「G1クラシック」（十二―十六人用）をカジノ用ギャンブル機として、オーストラリアのアリストクラット・レジャー社（ニューサウスウェールズ州ローズベリー、ゲイリー・ガートン社長兼CEO）が販売することで提携したと発表した。

アリストクラット社が「G1クラシック」を販売する地域はオセアニア地域と南アフリカ共和国。契約は六月二十五日に行なわれた。アリストクラット社はカジノ用スロットマシン、英国AWP機などの世界的メーカーで四十二年の業績がある。ニュージーランド、英国（ロンドン）、米国（ラスベガス）にそれぞれ販売子会社を持っている。

「G1クラシック」は中央競馬会（JRA）の芝コース約百コースを忠実に再現、六―十頭レースで完全なフリートラックシステムを実現したメダルゲーム機。オセアニア、南アフリカでアリストクラット社が調べたところ、大きな需要が見込めることから、今回の販売提携となった。

コナミでは今回の販売提携を機に同社メダルゲーム機を、世界のゲーミング／カジノ市場で展開する計画だ。

大型メダルゲーム機の輸出は、台湾のような複雑な市場は別にして一般に規制が厳しく、販売のライセンスを取得するのも困難とされており、これまでシグマがライセンスを得て米国カジノ市場で展開しているほか、セガ社がゲーミング子会社を通じて準備を進めているとされている。

新情報サービス事業

任天堂ら3社で

衛星データ放送とパソコン結ぶ

任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）、㈱野村総合研究所（本社東京、橋本昌三社長）、マイクロソフト㈱（本社東京、成毛真社長）の三社は六月二十六日、衛星放送とパソコン・インターネットを統合、「インフォテイメント」など従来にない情報サービス事業に乗り出すと発表した。このため合弁会社を年内にも設立、九七年六月ごろ事業を始める予定で進める。

これは、任天堂の関連会社で衛星データ放送の実績を持つセントギガの情報サービスと、マイクロソフト社の世界的規模のマイクロソフト・ネットワーク（MSN）による情報サービスをパソコン上で統合し、新たに任天堂が提供するインフォテイメント（インフォメーションとエンタテイメントを合体した新分野の情報）を含め提供しようという計画。

まず任天堂が開発する「サテライトモデム」を、マイクロソフト社が出荷したOS「ウィンドウズ95」搭載パソコンに装着し、パソコン上で衛星放送とMSN経由の情報サービスを統合するソフトウェアを受けられるようにする。マイクロソフト社はこの「サテライトモデム」ドライバ（制御用プログラム）を次期「ウィンドウズ」に標準で搭載する。野村総研はこれら全体のシステム開発、管理など行なう。

衛星データ放送は「サテライトモデム」を通じて受信され、パソコンのユーザーがさまざまな情報サービスを受けることになる。これは電話回線で接続するいわゆるオンラインサービスと異なるサービスとなる。

新会社の資本金は十億円とする予定で、任天堂が四〇％、野村総研とマイクロソフトがそれぞれ三〇％出資し、年内にも設立する予定。

特許・実用新案 出願公告・公開

（6月15日～30日）

特許庁で登録された特許、実用新案および出願公開された特許の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。公報の日付、発明／考案の名称、出願人（都道府県名）、登録／公開の番号、登録特許については出願番号の順に掲載。新法により特許については出願広告が九六年一月から廃止、付与後異議申立制度が施行された。発明／考案の内容については各地の発明協会でコピーを入手することができる。

特許登録

六月二十六日＝「景品取得ゲーム機における景品の取得方法及び景品取得ゲーム機」、㈲鈴兼通商（大分）、2509874、5-264281。

実用新案登録（旧）

六月十九日＝「ボールリフト装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、2501928、3-81378。「回転円盤構造を有するボール回転遊戯機」、同、2501929、3-88120。

六月二十六日＝「テレビジョン型ゲーム機」、㈱イーグル（東京）、2502667、3-38009。「テレビゲーム機」、㈱エス・エヌ・ケイ（大阪）、2502754、1-141943。「観覧用ボート施回装置」、三菱重工業㈱（東京）、2503190、3-1121。

登録実用新案

六月二十五日＝「ゲーム機用カートリッジ装置」、㈱ハドソン（北海道）、3025976。「特定固有データ交換可能な対戦型コンピューターゲーム装置」、同、3025772。「音響立体聴覚機器」、澤武一夫（東京）、3025740。

特許出願公開

六月十八日＝「ゲーム機」、蘇永發（台湾）、8-155133請。「ホログラムを用いた三竦みゲーム機」、㈱タイトー（東京）、8-155134。「TVゲーム装置」、日本電気ホームエレクトロニクス㈱（大阪）、8-155138。「ゲーム装置およびゲーム画像生成方法」、㈱ナムコ（東京）、8-155139。「ビデオゲーム装置及びその画像合成方法」、同、8-155140。「対戦型ゲーム装置」、同、8-155142。「3次元ゲーム装置及び画像合成方法」、同、8-155143。「ゲームプログラムおよびデータの読込み方法、ならびにこれを用いたゲーム装置」、同、8-155145請。「シューティング型ゲーム装置およびその3次元ゲーム画像生成方法」、同、8-155146。「画像処理装置及びその方法」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、8-155141。「カオスビデオゲーム」、レーム・プロパティズ・ビーブイ（オランダ）、8-155144。「遊戯用乗り用」、㈱オリエンタルランド（千葉）、ザ・ウォルト・ディズニー社（米国）、8-155148請。

六月二十五日＝「細分分岐リール型スロットマシン」、WMSゲイミング社（米国）、8-164238。「ビデオゲーム機」、㈱タイトー（東京）、8-164267。同、8-164268。同、8-164269。同、8-164270。同、8-164271。同、8-164272。同、8-164273。同、8-164274。同、8-164275。「人力走行式ブランコ装置の追突防止装置」、三菱重工業㈱（東京）、8-164276。「人力走行式ブランコ装置の自動制動装置」、同、8-164277。「人力走行式ブランコ装置の制動装置」、同、8-164278。「昇降回転遊戯装置」、㈱サノヤス・ヒシノ明昌（大阪）、8-164279。「模型走行装置」、㈱シグマ（東京）、8-164281。

実用新案出願公開

六月二十一日＝「スロットマシン」、ユニバーサル販売㈱（東京）、8-995請。

タイトー、新作展で

CGシューティング機

フルCGドライブ機「サイド・バイ・サイド」も

㈱タイトー（本社東京、中村紘一社長）は七月二日に本社ビルで、五日に大阪・天満橋のOMMで、八日に福岡・博多の城山ホテルでそれぞれプライベートショーを開き、CGゲーム「サイド・バイ・サイド」と「レイストーム」などを展示した。

これは夏休みシーズンに向けての新作を紹介したもので、東京、大阪、九州の三会場を合わせて約三百社七百人のオペレーターら関係業者が参集した。

「サイド・バイ・サイド」は、同社完成品用のオリジナルCG基板「JCシステム」第三弾となるドライブゲーム機で、2Pキャビネット使用。ポリゴン技術でリアルに表現した実在の自動車八種類と日本の四季をテーマにした美しい景色のコース、高感度レスポンスによる滑らかな操作性などに特徴がある。OP価格百六十八万円で七月二十五日発売（本号「話題のマシン」参照）。

「レイストーム」は、「タイトーFX―1」システム第三弾となるCGシューティングゲームで、春のAOUエキスポに参考出品後、改良を加え完成したもの。横画面での縦スクロールで、細かく描かれた大都市上空を飛行しながら、ショットとレーザーで敵機を撃破していく。とくに独特のラインを描くレーザー攻撃に特徴があり、最大十六機までロックオンが可能で、多数の敵機を同時に破壊できるなど迫力のあるダイナミックなシーンが展開する。オート発射ができる初級と、上級があり、いずれかを選択する。基板OP価格十九万八千円で八月上旬発売予定。

このほか新キャビネットを二種類展示。「イーグレットII」はミディ型二十九インチTVゲームキャビネットで、フロントガラスがなくブラウン管を直接見るため光の反射が少ないこと、重量が前作より約二十キログラム軽くなったこと、二人用操作盤でレバー二本の間隔を広げゆったりプレイできることなどが特徴。定価二十九万八千円で七月上旬発売となった。

もう一機種はTVメダル麻雀ゲーム用キャビネット「ジャンリー」で、これもフロントガラスがないもの。十九インチブラウン管使用のアップライト型。定価四十三万七千五百円で八月発売予定。

タイトー新作展、上は東京会場、下は大阪会場での展示のようす

「ナンジャタウン」完成披露会

小林旭も参加

中村社長、ハイタッチを強調

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）は六月二十八日、東京・池袋のサンシャインシティで、同社の第二都市型テーマパーク「サンシャイン・ナンジャタウン」の竣工披露パーティーを開き、これに関係業者ら約五百人が参集した。

中村社長は挨拶の中で「ナムコは、〝二十一世紀は精神性の時代〟と言うアンドレ・マルローの未来観と、〝人間は本来遊ぶ存在〟とするホイジンガの人間観を基本理念にしており、私は二十一世紀は自己実現への努力が評価される時代だと考えている」とした上で、「遊びにはアミューズメントから、楽しませるとともにもてなすというエンターテイメントへの流れがある。そのひとつの実験として『ワンダーエッグ』『たまご帝国』を開園。ここで蓄積したノウハウと当社四十年の歴史を融合し『ナンジャタウン』として結実した。テーマパークはハイテクだけではだめで、ハイタッチがあってこそハイテクが生きてくるという考え方を基本に、将来的には新しい文化、ファッションも生み出していきたい」と語った。

来ひんとして加藤一敏豊島区長が「年間三千五百万人が訪れるサンシャインシティに、親子が楽しめる魅力ある施設が加わったことで池袋がさらに発展する」と挨拶。

㈱サンシャインシティの森平梅幸社長は、「当シティの目玉施設の不足を補うものとしてテーマパーク設置の提案を二年半前に受けた。完成したものは予想を超える素晴らしいものだ。現在、東京の各副都心間で競争が激しくなっている中、池袋を盛り上げるためにも大成功を祈る」と述べた。

また㈱三越の坂倉芳明会長は、「池袋の魅力を増すには物販だけでなく客をもてなす施設が必要と考え、四年前から話を進めてきた」と語った。

施工会社などへの感謝状贈呈後、三越の津田尚二社長が乾杯の音頭をとり宴に入った。

同パークは昭和三十年代をテーマにしていることから、日活映画全盛期の俳優、小林旭や宍戸錠、山内賢のほか映画監督や歌手も顔を見せ挨拶した。終了後は内覧会が行なわれた（10―11めんに「ナンジャタウン」詳報）。

「ナンジャタウン」竣工披露パーティーで、左上は中村雅哉社長、右上はサンシャインシティ・森平梅幸社長、右は三越の坂倉芳明会長。下は小林旭ら日活のスターたちと

タカラAM、新作展

主にプライズ機

ペイアウトの新機能を紹介

㈱タカラアミューズメント（本社東京、佐藤安太社長）は六月二十七日、東京の浅草ビューホテルで「夏休み商戦新製品ご提案会」を催し、業者ら約四百人が集まった。同社のプライベートショーはこれが初めて。

同社の佐藤安太会長は「オペレーター指向に徹するという当社の姿勢を打ち出すため開いた。新製品『世界一周の旅』は玩具の盤ゲームのノウハウを採り入れた。できるだけ新しいコンセプトの製品開発に力を入れる」と語っている。

新製品のうち「世界一周の旅」はタカラとエヌエムケイ（NMK）が共同開発した、すごろくをパネル化したアーケードゲーム機で、景品を払い出す。何台かつなぐと一台だけペイアウト率がアップする「通信フィーバー」と、カーニバル機など他の機械とつなぎ景品払い出しを行なうという「ラスター機能」を持っている。七月中旬発売でOP価格四十二万円。

「ハッピーピエロ」は同様にフェイスと共同開発したアーケードゲーム機で、景品を払い出す。ゲーム内容はボールを落として下のポケットに入れるというもの。十六台までの通信フィーバー付き。七月中旬発売でOP価格三十五万八千円。

「スウィートハート」は景品をシャベルですくい上げるプライズ機で、ルーレット式サブゲーム付き。七月中旬発売でOP価格六十八万円。

このほかフェイスのTVメダルゲーム機用キャビネット「プレミアム」や、プライズゲーム機「ドリームエンジェル」が参考出品で展示された。また発売中のゲーム機約十機種と、「世界一周の旅」用など専用景品も展示された。

タカラAM新作展で、上は（左から）吉野繁常務、佐藤安太会長

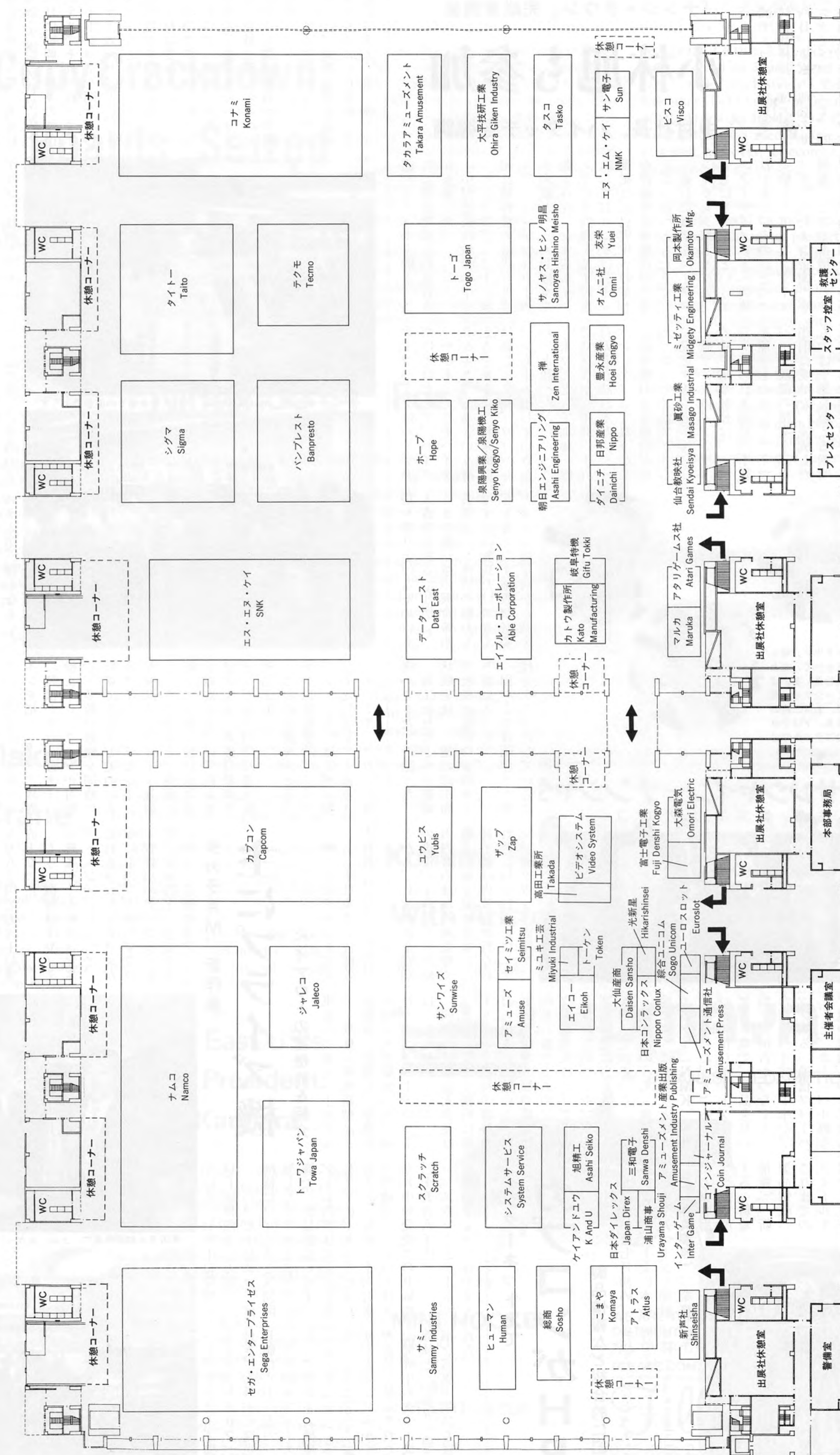
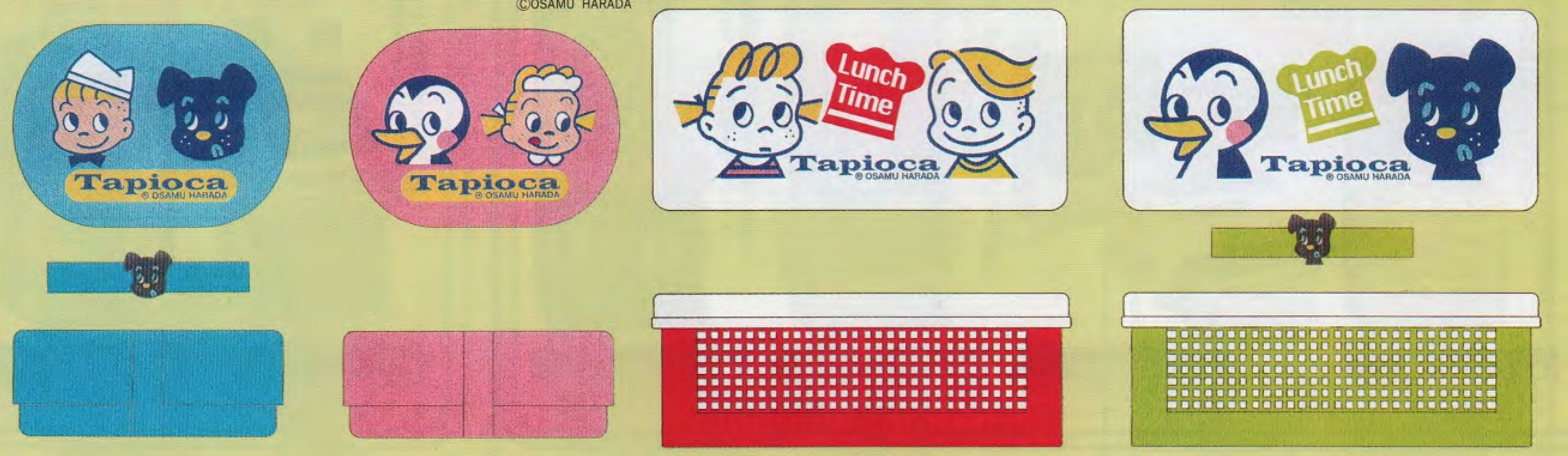
インターネット上で

カプコンがHP

製品情報など総合的に紹介

カプコンは七月初め、インターネット上に本格的なホームページを開設した（写真参照）。業務用と家庭用ソフトに関する「新着情報」、「新製品情報」、これまでのタイトルを紹介する「カプコン博物館」や「会社紹介」など充実した内容となっている。http://www.capcom.co.jp/

AMショー'96小間配置

9月12―14日
日本コンベンションセンター（幕張メッセ）

群馬県協、通常総会

古山代行会長に

地域イベントへの参加計画

群馬県アミューズメント施設営業者協会（事務局伊勢崎市、古山辰昭会長代行、会員三十五社）は五月十六日、伊香保温泉のホテル天坊で第十三期通常総会を開き、役員改選により古山氏が正式に会長に就任、また事業年度の移り変わりに伴う予決算案などを承認した。同総会には委任十三社を含む全会員のほか、メーカーなど業者約二十名が出席した。

来ひんとして県警生活安全企画課の須藤稔係長から、八号営業について話があった。またAOUの桐谷克己事務局長、同協会の土田武顧問からも挨拶があった。

新入会員として㈱ユウビス、㈱アトラス、㈲東上物産、ゲームセンタールパンの四社が紹介された。

議案審議は里見治臣副会長が議長となって進められ、平成七年度事業報告案、収支決算案、八年度事業計画案、予算案がいずれも異議なく承認された。うち事業計画については会員増強など前年度に準じた活動のほか、今年も地域イベント「前橋七夕まつり」（七月四－七日）に参加することを決めた。同イベントには同協会がゲームコーナーを設ける形で、会員有志がゲーム機約三十台を有料で設置、スタッフ三十人を常駐させ運営。売上金は福祉関係へ寄付することになっている。

役員改選は任期満了に伴うもので、理事会推薦による候補者が異議なく承認された。その結果、古山会長代行が新会長となったほか、副会長、理事、監事が各一名増やされ、新役員態勢は次のとおりとなった。

会長＝古山辰昭氏（栄光娯楽商事）、副会長＝里見治臣氏（北関東サトミ）、山田孝夫氏（ヤマダビデオ）、後藤太一氏（関東スポーツセンター㈲）、事務局長（理事）＝井戸正広氏（井戸リース）。

理事＝松本優氏（㈲宝鈴レジャー）、伊能正和氏（㈱虎屋）、吉村真一氏（㈱メキシコ）、鈴木直行氏（関東ゴラク）、川島功氏（クエスト）、小貫一夫氏（㈲薮塚バッティングセンター）、江刺家修氏（ナムコ）、中村和昭氏（セガ社）、（会計）内山真太郎氏（タイトー）。

監事＝二ノ宮範夫氏㈱アトムレジャー企画）、桜井和男氏（㈱パシフィックベンディング北関東）。

総会終了後、出席メーカー、ディストリビューターによる製品の紹介、意見交換会、懇親会などが行なわれた。

岐阜県協、定時総会

年2回勉強会も

役員改選では約半数新任

岐阜県ゲーム機オペレーター協会（事務局岐阜市、真鍋巧会長、会員三十三社）は六月十九日、岐阜・長良川の岐阜グランドホテルで第十二回定時総会を開き、役員改選により真鍋会長を再選、また事業年度の移り変わりに伴う予決算案などを承認した。同総会には二十一社が出席した。

真鍋会長が挨拶し、「この一年間は会員の協力により円滑な協会運営ができた。今後も正直者がばかを見ないよう協会発展のために会員とともに努力し、組織の拡充をより強力に進めていきたい」と述べた。

来ひんとして県警生活安全課の岸勝課長補佐が「風営法は善良の風俗と清浄な風俗環境を保持するとともに、少年の健全な育成に障害を及ぼす行為を防止するためにいろいろな規制が設けられているので、この法令を軽視して利益を上げるような行為は絶対許されない。今後も取り締まりを強化し、法を遵守する正直者が得をするようにもっていきたい」と語った。また同協会顧問の白橋国弘県会議員からも挨拶があった。

平成七年度事業活動報告案、収支決算報告案、八年度事業活動計画案、予算案はいずれも原案どおり承認された。うち活動計画については、健全娯楽の保持と社会的認知への努力、地域の安全と防犯意識の高揚、関係機関との相互理解と協力関係の強化、協会運営の円滑化を挙げている。また警察から講師を招いての勉強会を九月と来年三月に、研修ツアーを十一月にそれぞれ開催する。

役員改選は任期満了に伴うもので、理事会推薦による役員候補者が異議なく承認され、うち副会長一名を含む半数の役員が新任となった。新役員態勢は次のとおり。

会長＝真鍋巧氏（岐阜特機㈱）、副会長＝鈴木雅也氏（㈱ウィザード）、三浦保夫氏（㈱サンスイ）。

理事＝重本哲志氏（㈱セガ・エンタープライゼス）、浜村憲成氏（㈱タイトー）、坂下光生氏（㈱ナムコ）、桑名勇氏（コナミ㈱）、椿睦氏（大平技研工業㈱）、川出光宗氏（川出商事）。

監事＝河田千里氏（㈲マスター商会）。

事務局長＝高田三郎氏。

議案審議終了後、昼食会、「AM業界の現状と展望」についての講演会（講師はコインジャーナルの原昌也社長）などが行なわれた。

データイーストUSA

神原氏が社長に

業務用はファブテック社に

データイーストの米国子会社、データイーストUSA社（サンノゼ）は七月一日付で役員異動を実施、福田哲夫社長が会長に、神原勝利データイースト専務が社長に就任した。

同社ではまた六月十一日付で、業務用販売部門を大幅に縮少し、ファブテック社（ワシントン州レッドモント、ジーン・バルー社長）を米国での販売代理店に指定した。修理用パーツなどのサービス業務は継続するが、事実上直接の販売活動は停止されることになる。

データイーストUSA社の家庭用ゲームソフト販売部門などはこれまでどおりだが、全部で十五人ぐらいの規模になる。日本からはこれまでどおり杉江清孝副社長が常駐している。

広島県協、通常総会

理事の半数新任

県警、少年補導の事例説明

広島県アミューズメント施設営業者協会（事務局広島市、平本将人会長、正会員二十八社）は五月十三日、広島市内のYMCAホールで第十一回通常総会を開き、役員改選により平本会長を再任、また事業年度の移り変わりに伴う予決算案などを承認した。同総会には委任十三社を含む正会員二十六社のほか、オブザーバーとしてメーカーなど六名が出席した。

平本会長が挨拶した後、議長となって議案審議に入った。平成七年度事業報告案、収支決算案、八年度事業計画案、予算案はいずれも原案どおり承認された。うち事業計画については前年度の内容を踏襲した上で、とくに今年度は第五十一回国民体育大会に協賛し、広島競技会場の休憩所内にゲーム機を設置、運営すること、またAOU「ゲームの日」イベントは身障者ゲーム大会などを含め大規模に実施することを確認した。

役員改選は任期満了に伴うもので、理事会推薦の役員候補者が異議なく承認された。その結果、理事の半数五名と監事一名が新任となった。新役員態勢は次のとおり。

会長＝平本将人氏（㈱プロバックス）、副会長＝近藤秀夫氏（光栄住建㈲）、大供敬治氏（㈱ナムコ）、専務理事（事務局）＝杉山義昭氏（㈱プロバックス）。

理事＝野村嘉久氏（セガ社）、蓑田和弥氏（㈱タイトー）、今岡貞三氏（アイレム㈱）、山口隆美氏（エコーリース㈱）、金尾孝二郎氏（ギネスレジャーシステム）、村戸孝義氏（流川観光㈱）。

監事＝成生一氏（㈲エランプロジェクト）。

この後、来ひんとして県警生活安全部少年課の石井課長と吉村補導官、生活安全企画課の阿部課長補佐、橋本係長から挨拶があり、ゲーム場での少年補導の事例を挙げながら店舗管理者のあるべき姿勢や遵守事項、また店舗での防犯意識の徹底などについて話があった。

この後、同協会は健全営業の推進、青少年の健全育成、地域の安全活動への積極的協力、暴力追放の四つのスローガンを掲げ、これを徹底することによりAM営業の発展、社会的地位向上などを図り公共の安全と秩序の維持に寄与する――という決議文を近藤副会長が読み上げ、採択した。

総会終了後は懇親会が開かれ、情報交換などを行なった。

大分県協、通常総会

新会長に宮永氏

青少年健全育成など重点

大分県アミューズメント施設営業者協会（事務局大分市、石橋信昭会長、会員十社）は五月十七日、大分市内のコンパルホールで第十二期通常総会を開き、役員改選により新会長に宮永繁氏が就任、また事業年度の移り変わりに伴う予決算案などを承認した。同総会には委任一社を含む全会員が出席した。

石橋会長挨拶の後、議案審議に入り、平成七年度事業報告案、収支決算案、八年度事業計画案、予算案はいずれも原案どおり承認された。うち事業計画については、会員の増強、同協会活動の活発化と地域へのPR活動、青少年の健全育成への協力の三点を重点テーマに挙げている。とくに青少年への対応について、「いじめが社会問題化している中で、毎日多くの少年と接しているオペレーターは常に強い関心を持っておく必要がある」ことを確認した。

会則の一部変更があり、役員に「相談役」を新設し、これに伴う関連事項の字句修正、また総会の開催月は「四月」を「決算月（三月）以降二ヵ月以内」に改めることがそれぞれ承認された。うち総会開催月の変更は、協会担当者の社内異動を考慮したもの。

役員改選については任期満了に伴うもので、半数が新任となり、石橋前会長は監事兼任の相談役となった。新役員態勢は次のとおり。

会長＝宮永繁氏（西日本ビルド㈱）、副会長＝尾崎隆氏（㈲オザキ・エンタープライズ）、中原孝義氏（タイトー）。

理事＝紙山邦雄氏（開世通商㈱）、大野哲司氏（ナムコ）、矢野聖二氏（セガ社）、（会計）蔦谷雅子氏（㈲ツタヤ商事）。

監事／相談役＝石橋信昭氏（大鵬物産㈱）。

この後、県警少年対策室の真子春雄室長、生活安全企画課の浜小路和生警部から、少年非行の問題や健全営業などについて話があった。

総会終了後は懇親会が開かれ、宮永会長の挨拶に続き来ひんとして県警生活安全企画課の江口誠次課長が挨拶。真子室長が乾杯の音頭をとり、石橋相談役が中締めを行なった。

大阪府協、理事会

賛助会員を承認

理事1名の異動も承認

大阪府アミューズメント施設営業者協会（川楠俊太郎社長）は六月十四日、大阪・森ノ宮のアピオ大阪で第六十八回理事会を開き、理事一名の交代を承認したほか、「ゲームの日」および身障者イベントなどについて検討した。

理事の交代は新田靖弘理事（㈱カプコン）の社内異動に伴うもので、後任理事に谷保文夫氏（同）を選任した。

また五月総会で新設した賛助会員の第一号として、㈱エム・エス・ケイ（本社大阪、村上六三社長）を承認した。

「ゲームの日」については、今年はイベントを実施する方向でゲームの日実行委員会（大橋幸彦委員長）が検討し、企画案を提出した。それによると当たれば景品を手渡す〝三角くじ〟を採用することが中心となっており、この案を府警に打診するとともに会員に賛否を問うアンケートを行なうことなどを決めた。

身障者イベントは、予算を勘案した上で今年も実施するかどうかを再検討することになった。

このほか府青少年課が毎年実施している日本と海外の青少年の交流イベント「ユースギャザリング・イン大阪」に、同協会が協賛し十万円を拠出することを決めた。同イベントへの協賛はこれで四回目となる。

CESA、通常総会

著作権保護と倫理課題

家庭用パソコン用ゲーム関連メーカー団体で

コンピュータエンタテインメントソフトウェア協会（CESA、事務局東京、上月景正会長、正会員八十一社）は六月十三日、東京の赤坂プリンスホテルで第一回通常総会を開催、総会後の懇親会には関連団体も参加した。委任を含む七十一社の正会員が出席した。

総会では上月会長の挨拶に続き、神田卓司事務局長による説明に基づき事業報告案と決算案、事業計画案と予算案が承認された。同協会は昨年十一月に設立されており、初年度は三月までの約四カ月間。正会員は当初十八社で発足、三月末には六十六社と急拡大した。

九六年度は八月の東京ゲームショーの開催など七項目の事業を計画している。上月会長はとくに「ソフト権利保護（無断コピー対策）、公序良俗の維持と倫理の確立（問題とされるソフト排除）を重点的に進めたい」と説明した。

役員の異動が次のとおり承認された。理事＝中村純司テクモ常務（柿原彬人社長と交代）、監事＝田分功タカラ常務（奥出信行氏と交代）。

総会後の懇親会で上月会長が挨拶、「発足以来理事会と常任理事会を毎月開き、山積する諸問題に積極的に対応、また会員の増強に努めてきた。CESAはパソコンと家庭用ゲームのソフトメーカー、ハードのメーカーなど網羅するユニークな団体だ。第一にコンピュータエンタテインメントを軸にパソコンと家庭用の両分野のソフトメーカーが結びついており、第二にソフト制作者とハードメーカーが合同している。当然の姿だがこれまではなかった。メンバー数などで米国IDSA、欧州ELSPAを上回っている。イベント委員会が取り組む東京ゲームショーへの絶大な協力をお願いする。社団法人化については通産省の指導の下で進めている」と語った。

来ひんの通産省機械情報産業局・一柳良雄次長は、「二十一世紀に向けソフトウェア産業を戦略産業として育てたいと考えていた時にCESAが設立され、共通の課題に会員が一丸となって取り組むとのことで、我々としても応援したい。公益法人化についてもできる限り援助したい」と挨拶した。

日本パーソナルコンピューターソフトウェア協会の竹原司会長は、「当協会とメンバーが重なることから兄弟会のようなものと考えている。ソフトはゲーム関係だけが唯一の輸出超過品目となっており、日本を代表するソフト産業と言っていいと思う」と挨拶した。

㈳コンピューターソフトウェア著作権協会の横山俊朗理事長（CESA常任理事）は、「著作権保護なしにコンピューターソフト業界の未来はない。現行法では対応し切れないところもあり、法改正を文化庁に要望していく。CESAとは協調して進めたい」と挨拶した。

乾杯の音頭でJAMMAの中山隼雄会長は、「家庭用ソフトの市場規模は五―七千億円と見込まれており、米国の四―五千億円と比べても大きく、世界一の業界団体と言って間違っていない。これからのゲームソフトはインターラクティブ、オンラインという観点からもとらえる時期に来ている。JAMMAもインターラクティブ・エンタテイメントを進めており、共通して対応することも考えねばならない。社会的認知を受け、業界を健全化することで社会的評価を得るよう期待したい」と挨拶した。

CESA第1回通常総会で、右上は上月景正会長、左上は通産省・一柳良雄次長、右はJAMMA・中山隼雄会長。下は総会のようす

「マジカルドロップ2」で

初のゲーム大会

データイーストが東京で開催

データイースト㈱（本社東京、福田哲夫社長）は六月二十三日、同社TVゲーム「マジカルドロップ2」の全国選手権決勝大会を東京・新宿のスタジオアルタで開催。段位認定部門で若林明日香さん（十九歳、大学生、東京）、対戦部門で龍岡昌斗君（十五歳、高校生、大阪）がそれぞれ優勝した。

同社がプレイヤー向けにこのようなイベントを催すのは初めて。「マジカルドロップ2」は業務用ネオジオソフトとして三月に出荷、人気を得ており、七月にサターン用、九月にスーパーファミコン用と家庭用ソフトも発売されることから、ゲーム大会を実施した。

まず全国二十ヵ所のロケーションで五月二十五―二十六日に予選を行ない、約九百人が参加、二部門に分かれて競技した。決勝大会には予選での段位認定部門一位と対戦部門の三位までの計八十人のほか、付き添いとして各ロケから一名が招待された。

両部門の優勝者には記念の楯と副賞（薄型液晶テレビ）が福田社長から贈られた。福田社長は表彰式の挨拶で「マジカルドロップ3」をできるだけ早く出したい、と述べた。

このほかプロのモデルによるコスプレショーや抽選会が行なわれた。また前日の夜、京王プラザホテルで前夜祭が開かれ、決勝大会の雰囲気を盛り上げた。

「マジカルドロップ2」大会で、上は段位決定戦の入賞者と福田社長

ナムコ、レゴジャパンと提携

景品、機械とも〝LEGO〟で

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）は六月二十五日、レゴジャパン㈱（本社東京、中村稔社長）と提携、デンマークのレゴ社のロゴを使ったレゴ仕様の「スウィートランドミニ」を七月から直営店に設置する、と発表した。レゴはプラスチック製組み立てブロック玩具として有名なレゴ社の商標。

今回の提携は業務用ゲーム機の景品について、ナムコが国内の独占販売権を得るとともに、特別仕様機にレゴ社のロゴなど使用するというもの。景品はレゴジャパンから一括して買いとり、オペレーションに使うほか販売も行なう。ナムコではこれまでプライズゲーム機の景品として仕入れ、使用してきたが、イメージを高めるため独占販売権を得た。

「スウィートランドミニ」（本紙第521号「話題のマシン」参照）の特別仕様機では、レゴ社のロゴが明示され、景品もレゴ社のブロック玩具だけとなる。ゲームを広告媒体に使う例はTVゲーム画面内の看板などあるが、ゲーム機の外観から景品まで同一企業の商品でトータルに展開するのは、これが初めてとなる。

レゴ特別仕様の「スウィートランドミニ」

「ナムコランド」

九州最大のゲーム場　約1500㎡、幻影都市テーマ

ナムコは六月二十八日、熊本市内のSC「サンピアンシティモール」三階に「ナムコランド」（千四百七十九平方㍍）をオープンした。九州最大のAMゲーム場で、レーザーシューティングアトラクション「レーザークエスト」（約四百平方㍍）を含み、幅広い客層を見込んでいる。

「ナムコランド」全体のテーマはイルージョンシティ（幻影都市）。メインアトラクションの「レーザークエスト」では最大二十人が同時にプレイでき、一回約二十五分、七百円。テーマに合わせゲーム場内装も力を入れており、中央の天井には直径五㍍の円形のボーダーと、その中で発光する赤いクリスタルオブジェを配置したり、また壁や床にも工夫を凝らした。

設置したのは「レーザークエスト」のほか、ミニSL、六人用「ギャラクシアン3シアター6」、実車使用の「リッジレーサー・フルスケール」、CGスポーツゲーム機「アルペンサーファー」、「プロップサイクル」など約百四十台。同社は年間六十万人、売上高四億五千万円を見込んでいる。

熊本「サンピアンシティモール」内に出来た九州最大の「ナムコランド」

JAMMA／JAPEAのAMショー

72社が出展

申し込み小間連続して減少

JAMMA／JAPEA共催の第三十四回AMショー（九月十二―十四日、千葉・幕張メッセ）の出展申し込みをした会社は七十二社（前回六十九社）と四・三％増えたが、申し込み小間数は前回の千三百三十七小間から三十六小間（二・七％）少ない千三百一小間になることが判明した。

うち一社（アタリゲームズ社）はJAMMAへの入会が確定していないので、これを除くと七十一社、千二百九十七小間となる。なお泉陽興業と泉陽機工は同一資本の合同出展なので一社として計算した。

小間数を大きく減らしたのはタイトー（三十小間減）、日邦産業（二十小間減）、セガ社（十六小間減）。十小間減となったのはコナミ、ナムコ、SNK、ザップなど。サミー工業は逆に十小間増やした。出展社はJAMMA、JAPEAのいずれかの会員に限られている。今回の出展募集ではとくに明記されていたわけではないが、前回同様に従来のような過剰な小間装飾を自粛することが求められている。

ショー委員会（中山隼雄委員長）は七月四日、東京・霞が関の東海大学校友会館で出展社説明会を開き、各出展社の小間位置を決定した（**4めんに小間位置掲載**）。説明会でJAMMAの高橋和治専務が木村雅三実行委員長の代理として挨拶、事務局とティーシーワークスが「出展の手引き」に沿って各種規程など説明した。

前回までと異なるのは、景品や部品を対象にした「関連ゾーン」を設定したことと、「健全化を阻害する機械基準」の一部変更に関わる点。後者は紙幣識別機付きメダルゲーム機を排除するよう定めているが、「台間機」を例外とするもので、六月十一日に変更された――と説明している。

出展社名（五十音順。数字は小間数）　朝日エンジニアリング㈱9、旭精工㈱8、㈱アトラス10、㈱アミューズ8、㈱アミューズメント産業出版2、㈱アミューズメント通信社2、浦山商事㈱2、㈱エイコー6、㈱エイブル・コーポレーション18、㈱エス・エヌ・ケイ70、㈱エス・エム・ケイ6、大平技研工業㈱20、大森電気㈱6、㈱岡本製作所4、㈱カトウ製作所10、㈱カプコン80、岐阜特機㈱5、㈱ケイアンドユウ4、㈱コインジャーナル3、コナミ㈱110、㈱こまや10、㈱ザップ20、㈱サノヤス・ヒシノ明昌10、サミー工業㈱30、サン電子㈱6、㈱サンワイズ25、三和電子㈱6、㈱シグマ50、システムサービス㈱20、㈱ジャレコ30、㈱新声社4、㈱スクラッチ20、セイミツ工業㈱4、㈱セガ・エンタープライゼス120、㈱禅10、㈱仙台教映社4、泉陽興業㈱／泉陽機工㈱15、綜合ユニコム㈱2、㈱総商14、大仙産商㈱5、㈱タイトー50、㈱ダイニチ4、㈱高田工業所3、㈱タカラアミューズメント24、タスコ㈱16、データイースト㈱20、テクモ㈱30、㈱トーケン2、㈱トーゴ36、㈱トーワジャパン40、㈱ナムコ110、日邦産業㈱6、㈱日本コンラックス3、日本ダイレックス㈱2、㈱バンプレスト40、㈱光新星2、㈱ビスコ10、ビデオシステム㈱12、ヒューマン㈱16、富士電子工業㈱4、豊永産業㈱8、㈱ホープ16、真砂工業㈱6、マルカ㈱6、ミゼッティ工業㈱8、㈲ミユキ工芸2、㈱友栄5、㈱ユウビス20。

《海外の会社》アタリゲームズ社4、インターゲーム社1、オムニ社6、ワールドフェア社1。

論潮

多い国際展

香港ボンディール社のフレッド・ミルナー社長と言えば、コピー基板問題との関連で本紙でもたびたび登場し、またそれを報じた本紙英文記事を無断コピー（転載）して処罰された業界雑誌もあるほど、国際的によく知られた人物で、日本の主な展示会でもしばしば見かけることができる。

そのミルナー氏が寄稿者となっている英国の業界誌「インターゲーム」七月号に、「編集長への手紙」と題してフレッド・ミルナー氏の意見が掲載されており（五十一頁）、意外とこれが興味深いので紹介したい（とは言え転載雑誌のように「迷訳コピー」するわけではないが）。

ミルナー氏が言うには国際的な展示会は年間少なくとも四十九あり、平均七・四四日ごとに開催されているが、ボンディール社にとっても〝ショー疲れ〟が甚しいことになる。今年開かれた中国、香港、シンガポールの展示会はコストが高くつく割には得るものはほとんどなかった。東京のAOUショーも外人客は少なかった。米国IAAPAは確かに国際的だが、日本のJAMMAショー、英国ATEI、米国AMOAは他からの来訪が少ない地方ショーになり果てているのではないか。

だから無駄な経費を節約するためにも、これら四つのショーのうちひとつだけ行けばよいようにしてはどうか――というものである。

ミルナー氏は「展示会が多すぎ、うんざりだ」と言っているわけだが、そこへ行くのも行かないのももちろん自由だ。得るものが乏しいショーにあえて出かける必要もない。しかし、たいした内容ではないと思っていたショーが大きな意味を持つこともあるので、四者択一というのもいささか乱暴な議論だとも思う。

それよりも国際的なAM機市場の将来性のほうがよほど大きな問題点であり、日本や米欧での深刻化する市場低迷の原因を探し、解決へ向って努力することが必要だろう。展示会の数だけが問題ではないのである。

人事異動

シグマ

（6月27日）副社長（取締役相談役）特命事項担当真鍋敬子氏▽専務（常務）全般統括伊藤靖宏氏▽同（同）物流・技術サービス部門担当波岡護氏▽常務（取締役）販売部門担当兼西日本販売部長福田治夫氏▽同（同）管理部門担当立石弘明氏▽同（同）総務部門担当兼秘書室長駒井修氏▽取締役、営業部門担当兼営業企画部長兼営業第一部長田中豊洋氏。

サノヤス・ヒシノ明昌

（6月27日、関連分のみ）レジャー事業本部管掌（レジャー事業本部長）専務若園一夫氏▽レジャー事業本部長（同本部副本部長）常務坂本真司氏。

データイースト

（6月28日）専務（常務）販売本部長兼海外事業管理部長神原勝利氏▽取締役、管理本部長兼総務部長相馬義嗣氏▽同、開発本部長金成実氏。

富士電子工業

（6月28日）社長（会長）清野昌三氏▽取締役総務部長（社長）萩森重伸氏。

タイトー

（7月1日）兼経営管理部長、取締役管理本部長梶原勇治氏▽流通管理部長（経営管理部長）伊藤隆章氏。

▼機構改革＝管理本部に流通管理部を新設。

三井グリーンランド

（7月1日）21世紀の九州未来博担当（営業部長）取締役山下真氏▽兼営業部長、取締役遊園地事業部長中原格氏。

ナムコ

（7月1日）兼開発部長、取締役第一開発部門担当沢野和則氏▽製商品計画調整本部長（開発生産統括室長）取締役朝蔭裕氏▽製商品計画調整本部部長（製品統括部長）和泉俊幸氏▽バーチャル・テック研究室長、馬場哲治氏▽開発制作部長（P&S開発部長兼CG開発部長）田城幸一氏。

▼機構改革＝①研究部門にバーチャル・テック研究室を新設、②製商品計画調整本部を新設、製品統括部と開発生産統括室を廃止、③第一開発部門に開発制作部と開発部を新設、P&S開発部とCG開発部を廃止。

事務所移転

㈱バレックス＝東京都千代田区一番町十三の十二、日興ロイヤルパレス第2―302号、☎32 30―3791、紺野綏人社長。

訂正

本紙前号のコナミ新作展の記事中、「ワインディングヒート（DX）」の価格は誤りで、正しくは「OP価格百七十二万円」でした。

関係各位にご迷惑をおかけしましたことを謹んでお詫びいたします。

テーマパーク

東京・池袋にナムコの第2都市型テーマパーク「ナンジャタウン」が開園
昔懐かしい体験をテーマに

サンシャインシティ・国内最大規模のビル内
インポートマートビル内でAM施設として設置、運営

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）は、東京・池袋のサンシャインシティ内に国内最大規模のビル内テーマパーク「サンシャイン・ナンジャタウン」を七月六日オープン、新しいコンセプトによるAM施設として話題となっている。

これは「ワンダーエッグ／たまご帝国」に次ぐ同社都市型テーマパークの第二弾となるもの。サンシャインシティのワールドインポートマートビル内にあり、三越の売り場のうち撤去された「ハウス館」のスペースを使用。二—三階を中心に一階の一部分も使用し、フロア面積は一万二千平方㍍もある。初期投資七十五億円、初年度入園者数百二十万人、売上高四十五億円を見込んでいる。

上の写真は吹き抜け部分に設けられた「ザ・ウォール」で、鳥や猫などの装飾が動く中、ステージでパフォーマンスが繰り広げられる。下は入園ゲート部分

パーク全体の基本テーマは「エモーショナル・デジャビュ」（原体験の既視感覚）というもので、昔の懐かしい時代の記憶を新しい遊び心で蘇らせる演出空間としている。

「ナンジャ」は〝ナムコのエモーショナル・デジャビュ〟を意味する造語。

とくに昭和三十年代の日本の下町をメインに、映画「ローマの休日」の舞台となった当時のローマの風景など、総延長千八百㍍に及ぶ街並みを配したパーク全体のノスタルジックな装飾空間と、至る所に設けられた無数の小さな遊び（触れると動いたり光や音が出たり、映像が映し出されるものなど）に特徴がある。同社では「四十—五十歳代の日本人のための新しいテーマパークのあり方を提唱するもので、従来のパークや遊園地での見るだけの演出とは異なり、遊べる能動的空間演出を施した」としている。

左の写真上は重厚なデザインのメリーゴーランド「ビアンカヴィータ」で「マカロニ広場」（写真中央）に設置。下は音楽に合わせ歌い滑らかに動く女神像

ウォークスルー型の遊び

園内は吹き抜け「ナンジャコア」を中心に、昭和中期の下町「福袋七丁目商店街」、ローマの街並み「マカロニ広場」、五〇年代の米国「ナンダーバード」、地下水道の街「ゴースト13番街」の五つの〝街区〟で構成。

園内では入園者を旅人〝フェスタリアン〟、スタッフをこの街の住人〝ナンジャリアン〟と呼び、同パークのメインキャラクターであるネコの〝ナジャヴ〟が案内するという設定。

上はVRシミュレーター「ファイヤーブル」。左は同施設の入口に並ぶ入園者と街並みのようす

アトラクションは同社オリジナルの十八種類を設置。うち歩きながらプレイする〝ウォークスルーアトラクション〟が八種類あり、その多くは特定アイテムを持って街区の中を回るもので、単独施設としての区画がないのが特徴。また単独施設が六種類、AMゲームフロアが三つ（いずれも風営八号対象外）、仕掛けと演出の施設が一種類ある。このほか鑑定士の北原照久氏、日活などの協力によるミュージアムが三つ、テナントの飲食・物販店が十一店ある。

アトラクションの主なものは次のとおり。

「ファイヤーブル」＝オリンパスとの共同開発によるHMDシステムを使ったVRシミュレーター（本紙第518号参照）。戦闘ヘリで敵機を撃破しながら進むもので、CCDカメラによる隣のプレイヤーや自分の足元などの機内の実写映像と、「システムスーパー22」による窓外に展開するCG映像を異和感なく合成。揺動システムは三軸油圧方式。二人用コックピットを二つセットしたキャビンを十二台設置。定員四十八名。所要時間七分。

「蚊取り大作戦」＝蚊取り線香をデザインした二人乗りライドに乗り、昭和中期の下町の路地を巡り、出現する蚊を殺虫ガン（赤外線）でやっつけていくというダークライド式シューティング施設。ライドは十一台が走行。所要時間二分三十秒。

左はダークライド「トレビヴァンジェーロ」。メダルを投げ入れた結果を占い〝福音書〟として最後に手渡される

シューティング施設「ナイトイーグルの砦」の一場面と銃を手にしたスタッフ

いずれも1回500円の自販機。猫だるまを払い出す「こま猫」（左）と風鈴が出てくる「福猫地蔵」

「福招き大相撲大会」＝相撲がテーマのバッテリーカー施設。力士をデザインした円形のバンパーカート（最大九台）がぶつかり合い、約二分半の制限時間で最後にフロアの金星マーク上にいれば勝ち。行司のパフォーマンスがある。

「銭湯クイズ・どんぶらこ」＝風呂屋の中で行なう多人数（最大四十人）用クイズ施設。カエルやイカ、タコなどの前後に揺れる乗り物（二人乗り）に座り、番台の指示で前方のTV画面によるクイズにボタンで答えていくもの。所要時間約六分。

「トレビヴァンジェーロ」＝大きな貝の乗物（三人乗り）に乗り、ギリシャ神話風の彫刻や像の前にあるつぼや皿に、スタート時に渡されたメダルを投げ入れていく。乗物は全部で二十四台。定員七十二名。所要時間約四分。

「ピアンカヴィータ」＝メリーゴーランド。天使などを彫刻のようにデザインした柱を中心に、リアルで重厚感がある天馬が回る。定員十四名。

「ナイトイーグルの砦」＝シューティング施設。赤外線銃を持って迷路のゴーストタウンを進み、カラフルなゴーストたちの標的を狙撃。所要時間約五分半。定員三十二名。

いずれも「福袋七丁目商店街」にて、上は縁日の夜店をテーマにしたカーニバルゲームゾーン「福袋縁日銀座」（一回二百円）、右は昭和三十年代の下町をモデルにした「福袋駅前通り」と商店街などのようす

右の写真上は殺虫ガンで蚊を狙撃しながら走行する「蚊取り大作戦」の一場面、下は最新TVゲーム機を中心にしたゲームフロア「イーグルズクラブ」にて

ぶつけ合うカート「福招き大相撲大会」（上）とクイズ施設「銭湯クイズ・どんぶらこ」

以上七種類はいずれも区画された施設で、うちシミュレーターを除くライドは㈱トーゴが製造。

またターゲットを探しながらスタンプラリーのように巡るものとして、園内八十八カ所でスタンプを押す「ナンジャビザ」、クイズに答えて進む「このねこ探偵団」、占い「開運福猫神めぐり」と「キューピットシエルタ」、寿命を判定する「ディモスの審判」、爆弾解除ボタンを探して押す「ボムレンジャー」、ゴーストの情報を集める「秘密指令Gファイル」がある。

このほか装飾が動く「ザ・ウォール」、カーニバルゾーン（九機種）、二カ所のゲーム場（計約八十台設置）が設けられている。

さらに懐かしい映画の一シーンの再現やさまざまな仕掛けを施した遊びが、園内百五十カ所に四百種類も設置されている。

いずれもローマの街並みの中に設けられた名所旧跡の一場面

利用料金はゲーム機と「ナンジャピザ」（八百円）だけに設定され、それ以外のすべてのアトラクションや遊びは入園時に購入するパスポート（大人三千九百円）で何回でも利用できる。入園料のみの設定はない。営業時間は十—二十二時で年中無休。スタッフは社員五十人を含む三百人で、園内には百五十人が常駐している。

同社によるとオープン初日六千人、二日目八千人の入園者を数え、うち半数が三十—四十歳代の大人で、園内での滞留時間は平均四—五時間となっているそうだ。

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.273

知識人〈8〉

鎌先英太郎

今、日本には知識人は殆んど皆無の状態である。住専の問題ひとつをとってもそういうことはよく分るはずである。

住専問題の主な要因の一つは、土地の価格はバブルの破裂によって下がってもそれは一時的にすぎず、やがて再度上昇するだろうという見通しによってもたらされた。したがってこうした予測の誤りによって生じた不良債権はほんらいなら、住専各社とその母体銀行、および住専に出資した金融機関の責任において処理されるというのが常識である。

朝日新聞のウォッチ論潮でも芹沢俊介がとりあげている通りである。

どうしてそれが常識かといえば、逆に土地や株価が戦後今まで無数にくりかえされてきたように大幅に上ってこれに関係している機関が巨大な利益を手にした場合にその利益、利潤をどうしていたのかについて考えてみれば自明の理である。

だが朝日新聞によれば当事者たち——母体行と農協系金融機関——はそのようには振る舞わなかった。それどころか大蔵省はなんの意図も根拠も明示せず、農協系金融機関救済のために六千八百五十億円の税金を投入することを決め、政府は政治決着というかたちで、その意向を盛り込んだ予算案を通そうとしたのである。こんなでたらめがなぜ行われようとしたのかを決り示してくれる知識人がいないのが日本の現況である。政党もまたという状況が残念である。

この問題が話題になっている間の京都の選挙では共産党対共産党以外の全ての政党という図式をとり、結果としては互角というのがあったが感想を述べるのには政治的状況がかかえている問題が複雑すぎる。

この問題を快刀乱麻を断つように明快に呈示してくれたのは、あのカレル・ヴァン・ウォルフレンである。

ウォルフレンは責任を二種類に区別している。

レスポンシビリティ
（責任）

と

アカウンタビリティ
（説明責任）

である。

まず責任の方である。

自己責任が原則のはずの民間企業の信用リスクであるが、欧米と日本とのちがいは欧米の責任のとり方は分り易くいえば儲けても損をしても民間企業はきちっと責任をとる。

それに対して日本の民間企業の場合には零細企業や小企業は欧米なみにというよりも欧米以上に厳しく責任をとらされているのに対して、日本のビッグビジネスは超大企業になりさえすれば儲かった時には頬被りをして知らぬ顔それを機にして労働条件をよくしたりなどはあまりしようとはしない。逆に損をした時には自分たちの信用リスクを超大企業は決して負担しようとはしない仕組をつくりあげてしまう。超大企業の倒産が及ぼす大きな悪影響について考えるならばその影響の大きさはもはや一民間企業の問題として放置とておくことは出来ない。したがって社会全体でこの自然な状態のままでは倒産してゆく超大企業の倒産問題を解決してゆく必要があるという論法がつくりあげられてゆく、日本においては超大企業になりさえすればほぼ絶対に倒産はしないということになり、自己責任が原則のはずの民間企業の信用リスクが社会化されてゆく。つまり社会全体が企業の信用リスクを負担しているという構造になっている。

自己責任をとらなくていいようになっているというのである。

地方の〈説明責任〉についてもウォルフレンが彼の名著『日本／権力構造の謎』と『人間を幸福にしない日本というシステム』で明晰に分析総合しているように実質的に日本は官僚独裁であるから、官僚は実質的な独裁政治に慣れきってしまい、あの世界中に悪評紛紛たる配置転換（官僚に悪事を意図的に働かせ、悪事なくその悪事を働いた場から遠い場所へ転勤させて、その悪事への責任を官庁全体でとることをせずにうやむやにしてしまう）や、事態の解決を故意に引きのばして、その事態を惹き起こした官僚が退職をした後でその事態の解決をはかるようにする。その際には実際にコトにあたった官僚は退職をしているので無責任な状態で事態を解決したい官僚の機関にとっては好都合である。

日本では官僚が誤った判断を下して悪くすれば多数の国民の生命を奪ってしまうような事態を惹き起こしても、ウォルフレンによればほぼこのふたつのやり方、配置転換と解決を延引して当事者の責任をうやむやにしてしまうという仕方で官僚は決して責任をとろうとしなかったというのである。

こういう子どもだましのような単純な非常に悪質なやり方が戦後わが国が曲りなりにもデモクラシーを標榜して五十年もたっているのに未だに通用し続けていることは日本以外の他国の知識人といわずごく一般の人にも驚異以外の何ものもよびおこさない。

免疫学者多田富雄によればわが国の社会は生命ルールを無視した社会で完全に循環器系がつまって逼塞しつつあるという、多田富雄は非常にオプティミストで生命の高い適応力を信じて「病はやがて癒される」という、そうして「寛容さ」による共生を期待するというのだが、そうあまいものだろうか。

藤田省三小論集『戦後精神の経験Ⅰ・Ⅱ』をみてゆくと、戦後ある時期まで、藤田は、日本人の中に自由で独立した精神の萌芽を見てきた。国家が壊れて、一種の自然状態の中で、個人の権利意識が芽生えたことへの希望である。

しかし、やがて高度成長の大波の中で「欲望の開発造成事業」ばかりが栄え、しかも内側からブレーキがかけられない社会である。六〇年代後半から藤田はせめてゆっくり歩こうと提唱するが、行き着く先はバブルということになってしまう。

藤田の小論集についてウォルフレンの知識人論を適用すると、こういう内容の小論集では到底知識人が書いた著作とは言えないということになってしまうのが残念である。

★NEOGEOはSNKの商標です

NEO GEO The Future Is Now SNK

燃えてるかい？

THE KING OF Fighters '96™

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96、いよいよ開幕！

シリーズ史上最多の9チーム・総勢27人のSNK格闘ヒーローが勢揃い！
新チームやニューキャラクターの登場に加え、操作システムもリニューアル。
この夏のインカムアップは、「KOF'96」におまかせください!!

©SNK 1996

★ オシャレでカワイイ景品たちが続々登場!! ★

NEOMINI専用 SNK ORIGINAL 好評発売中

ベアーズリング

OP価格 29,500円10種類(100個入り)

素敵なファッションリングに、かわいいベアーのリングスタンド！おまけにネオミニオリジナルパッケージまで付いてくる！
●パッケージサイズ：4×4×5.2cm程度

SNK ORIGINAL NEOMINI専用 近日発売予定

ルアー・キーホルダー

OP価格25,000円 30種類(150個入り)

アウトドアブームの今、若者を中心に幅広く人気がある、ルアーの付いたキーホルダー。本物のルアーを使っているので、針をつければたちまち実用品に早変わり！

SNK ORIGINAL ©SNK 1996 好評発売中

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 **フラッグ**

OP価格24,000円 7種類(100個入り)

大人気のキャラクター達がプリントされた、お洒落なミニフラッグ。
●パッケージサイズ：直径6cm 高さ18cm程度(円柱型)

NEOMINI専用 SNK ORIGINAL ©SNK 1996 好評発売中

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 **ムービングペット**

OP価格25,000円 8種類(200個入り)

新しい形態のキャラクターマスコット。2つのタイプが一緒に入ったお得なアイテムです。
●パッケージサイズ：3×4×6.5cm程度

※商品の外観及び仕様は、実物と若干異なる場合があります。

株式会社 エス・エヌ・ケイ
本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)3311(大代表)
大阪販売 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)5588 FAX.06(338)9506
東京支店販売 〒102 東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル) TEL.03(5275)2737 FAX.03(3222)7422
東京特機事業部 〒102 東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル) TEL.03(5275)2733 FAX.03(3222)7422
札幌支店 〒065 北海道札幌市東区北48条東15-2-36 TEL.011(752)6364 FAX.011(731)6446
仙台支店 〒983 宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25 TEL.022(284)0191 FAX.022(284)0193
名古屋支店 〒465 愛知県名古屋市名東区陸前町3001 TEL.052(702)8522 FAX.052(702)8545
大阪販売広島駐在 〒731-01 広島県広島市安佐南区祇園町3-32-1 TEL.082(871)8317 FAX.082(871)5303
大阪販売高松駐在 〒760 香川県高松市福岡町2-13-17 TEL.0878(23)3371 FAX.0878(23)0920
福岡支店 〒812 福岡県福岡市博多区豊2-4-19 TEL.092(413)6156 FAX.092(413)8740
SNK CORPORATION 18-12 TOYOTSU-CHO,SUITA-SHI,OSAKA,564,JAPAN. PHONE. 06(339)5577 FAX.06(338)7175

海外ニュース

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

ユニスタ・ハリウッドで 110万ドルの施設が完成
超大型「ジュラシックパーク・ザ・ライド」

ロサンゼルス郊外にあるユニバーサルスタジオ・ハリウッド（ボブ・ゴール社長）で六月二十一日、投資額百十万ドルという極めつきのアトラクション「ジュラシックパーク・ザ・ライド」がオープンした。映画が上映される一年半前から着工、五年がかりで完成させたもの。投資額は映画の二倍になるという。

アトラクション「ジュラシックパーク・ザ・ライド」は約二万四千平方㍍の用地に、パームツリー三百五十三本、その他の樹木九百二十六本、竹三百本、その他かん木や草花など約七千四百本を植え、うっそうとした空間を作り上げた上で、客を乗せたボートを進めていくというもの。コース上には、頭上で木の葉を食べる高さ五・五㍍、全長十二㍍の巨大な恐竜など、さまざまな恐竜が登場する。

ボートは二十五人乗りで、十六隻用意されており、三十秒ごとに出発する。全コース約五分半で毎時三千人が楽しめる。身長百七㌢以上という制限がある。ボートの大きさはこの種のものでは最大とされている。コース上はリチャード・キレイによるナレーションが流れ、映画「ジュラシックパーク」の世界に次第に入っていくことになる。

始めのうちは、飼いならされた恐竜ばかりだが、終りに近づくにつれ肉食性の恐竜が登場、攻撃的になり、急に襲ってきたりする。最後にティラノザウルスの攻撃から脱れるべく、二十五・六㍍の落差のある急流すべりを下る（最高時速八十㌔㍍、最大傾斜角五十四度）。

恐竜は最新の油圧技術を使って動き、外皮なども精密に作られ、まるで生きているように仕上げられた。映画のようなCG合成はアトラクションでは不可能だが、雰囲気は映画並みだとされている。恐竜のアニマトロニクスはソルトレイクシティにあるサルコス社が担当、コースの軌道とボートはオランダのベコマ社が製作した。

アトラクション「ジュラシックパーク・ザ・ライド」の出口には当然のように、レストラン「ジュラシック・コーブ・カフェ」（五百席）とギフトショップ「ジュラシック・アウトフィッターズ」がある。

九五年中四百七十万人だったユニバーサルスタジオ・ハリウッドの入場者数は、このアトラクション導入により一挙に増加する、と見られている。

AAMAの展示会 インドへも進出
97年2月、ニューデリーで

米国のAM機メーカー協会、AAMA（アメリカン・アミューズメントマシン・アソシエーション、事務局シカゴ、リック・カービー会長）は九七年二月二十六―二十七日、ニューデリー市内のタージパレスホテルで、インドでの初のトレードショーを開催することになった。五月十八日の役員会で決めたもの。

AAMAは北米市場だけでなく、世界各地に市場が開かれていくことが米国のメーカーにとって大きなメリットをもたらす、との考えからこれまで、中米（メキシコEx ime）、南米（サンパウロSalex）、アジア（香港AAE）など主催または共催。また中国のホテルショー（上海のホテレックス）などに出展してきている。

今年は五月のAAE96を機にインドまで視察チームを組んで調べたところ、インドが巨大な市場として成長する可能性のあることが判明。初めて展示会を開くことを決めた。AAMAが主催、インドにある米国大使館が協力する予定。四十小間ほど設け、AAMA会員がインド市場向けに製品を出品することになる。

米国ミッドウェー社 「ウォーゴッド」
独自の3D効果の格闘ゲーム

米国ミッドウェー・マニュファクチュアリング社（シカゴ、ニール・ニカストロ社長）はこのほど、3D格闘TVゲーム機「ウォーゴッド」を出荷した。リアルで奇怪なキャラクターのあらゆる動作は3D方式となる。

問題はこの「3D」にあるが、同社によると「ゆっくりした流体のような滑らかな動きだが、キャラクターを実に非現実的なポリゴン風に仕上げるデジタルスキン技術」によるもの、となる。フルCGではなく、CGレンダリング技術を進化させたもの、と見られるが確かではない。

背景、キャラクターは美しく、思わず見とれてしまうほどである。

Midway's "War Gods"

International Trade Show

Show	Date
Tokyo Game Show (Tokyo, Japan)	Aug. 22-24
EBE (Maastricht, Netherland)	Sep. 5-7
JAMMA Show (Chiba, Japan)	Sep. 12-14
LIW'96 (Birmingham, U.K.)	Sep. 24-26
AMOA Expo'96 (Dallas, U.S.A.)	Sep. 26-28
World Gaming Expo (Las Vegas, U.S.A.)	Oct. 1-3
AL Preview (London, U.K.)	Oct. 9-10
Fun Expo (Las Vegas, U.S.A.)	Oct. 9-12
FER-Interazar (Madrid, Spain)	Oct. 10-11
ENADA'96 (Rome, Italy)	Oct. 17-20
Park Show (Remini, Italy)	Oct. 24-26
Int'l Amusement Expo (Buenos Aires, Argentina)	Oct.30-Nov.1
E3 Tokyo (Chiba, Japan)	Nov. 1-4
AMOAQ'96 (Gold Coast, Australia)	Nov. 5-9
Norsk Automatmesse (Oslo, Norway)	Nov. 15-16
Slovakia Show (Bratislava, Slovakia)	Nov. 15-17
IAAPA'96 (New Orleans, U.S.A.)	Nov. 20-23
JAMMA Hong Kong (Hong Kong)	Nov. 28-30
EELEX (Moscow, Russia)	Dec. 1-3
Amusexpo/Forainexpo (Paris,France)	Dec. 10-13

セガUSA社 社長アイビー氏
販売担当は上原武副社長

米国のセガ・ゲームワークス社（カリフォルニア州レッドウッドシティ、スキップ・ポールCEO）と密接に関連するセガ・エンタープライゼスUSA社（本社同）の社長にハウエル・アイビー氏が就任したことが判明した。上級副社長からの昇格だ。

セガ・ゲームワークス社は既報（第518号）のとおり、北米市場での業務用AM機の販売、新しいロケーション運営を担当。セガ社の米国子会社であるセガUSA社は、①業務用の生産（シカゴ地区でのフリッパー製造を含む）と中南米市場での販売、②既存のロケーション運営、③ギャンブル機部門のセガ・ゲーミング・テクノロジー社を担当することが確定しているが、それぞれの具体的な責任者などについての発表は遅れていた。

ハウエル・アイビー氏は七〇年代中ごろエキシディ社の共同創立者として業界に登場、TVゲーム開発でいくつかの業績を挙げたことで知られる。エキシディ社の没落とともに同社を退社、十年ほど前セガUSA社に移り、副社長となっていた。

セガUSA社の販売担当副社長には上原武セガ社欧米販売部部長兼セガ・ゲームワークス社取締役が就任。同氏の下でフランク・ペレグリーニ氏が南米での販売を担当する。

セガ・ゲームワークス社でも販売部長に、セガUSA社のマーケティング部長だったバーバラ・ナッピーさんを任命するなど態勢を整えている。

英国AWP機ペイアウト 10ポンド現金で
6月から制限を大幅緩和

米国のAWP機（アミューズメント・ウィズ・プライズ＝射幸遊技機の一種）は六月二十日からすべて現金を払い出せることになった。従来は最高払い出し現金三ポンドと再ゲーム用メダル六ポンドまでに制限されていたが、再ゲーム用メダルは廃止され、十ポンドまで現金でペイアウトできるようになったもの。

これは昨年AWP機などギャンブル機にかけていたオペレーション免許税（GMLD）を、AMゲーム機など対象を広げAMLDと改称したのに伴う措置。英国の業界はギャンブル機を中心とするもので、今回の増税に対しペイアウト増額を要求、それが実現したことになる。

実際のAWP機は一回の賭け金がさまざまだが最高二十五ペンスの賭け金でスロットマシンプレイをして、当たると最高一回十ポンドが出てくる。

今回この値上げに伴い、AWP機の設置場所には十八歳未満の者は立ち入ることができない、との表示義務が課された。

英国 TTS社が短かく改称

英国の映像シミュレーターメーカー、トムソン・トレーニング&シミュレーション社（ウェストサセックス州クローリー）はこのほど「トムソン・エンタテイメント社」に改称した。同社は十四人用と三十人用の映像シミュレーター「ベンチュラー」など出荷している。「トムソン」はフランスのトムソン―CSF社グループに属していることに由来する。

話題のマシン

「モデル2」使用CGドライブゲーム

耐久カーレース

ジャレコ「スーパーGT24h」

㈱ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）からCGドライブゲーム機「スーパーGT24h」が、七月二十三日発売となる。

これはセガ社CG基板「モデル2」を使用したジャレコ初のCGゲーム。スーパーGTカーによる二十四時間耐久レースをテーマとしたもの。スーパーカーは特徴が異なる四車種から選択。ギアはオートか六速マニュアルを選ぶ。六百馬力のエンジンを搭載し最高時速三百キロメートル以上という性能を設定。

スーパーカーにダメージメーターが付いているのが特徴で、ダメージが一定値を超えるとハンドリングが鈍くなり、ピットインするタイミングが重要になるので戦略性もある。コースはバンクや立体交差がある初級と、アップダウンの山道や海岸線を走る上級の二種類だが、さらにそれぞれ往路と復路があるため計四コースとなる。背景は昼から夜、朝へと変化。チェックポイントによる制限時間制。

二台通信プレイも可能な2Pキャビネットで定価百七十八万円。

スーパーGT24h

カプコン初のCGゲーム

惑星で武器格闘

「スターグラディエイター」基板

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）から、同社初のオリジナルCGポリゴンゲーム「スターグラディエイター」が、七月十八日発売となった。

これは対戦格闘ゲーム。二十四世紀に太陽系外にある地球連邦軍基地が"第四帝国"に破壊され、さらに地球征服をたくらんでいる状況に対し、連邦軍は思念により発生するパワーを基にしたプラズマ兵器を使える者たちを派遣、宇宙の果ての惑星上で戦いを展開するというもの。八方向レバーと四つのボタンを操作する。

キャラクターは人間、恐竜、鳥人、魔術師、ロボットなど個性的な九種類から選択。一つのアクションで横や斜め方向へ瞬時に移動できる"ファーストムービングシステム"を採用し、キャラが空間を立体的に動き回るのが特徴。

攻撃は武器を使った縦横の斬り、キック、ガードが基本。レバーとボタンの組合わせにより、上中下段の連続コンビネーション技をゲージ表示に従ってボタンを押すだけで出せる"プラズマコンボ"、相手の攻撃パターンを読んで反撃に転じる大技の"プラズマリバース"、タイミングを見て使うと効果絶大の奥義"プラズマストライク"など、幅広い独特の攻撃ができる。

CG基板販売のみでOP価格二十万八千円。

スターグラディエイター

"ST-V"用「蒼穹紅蓮隊」

独特レーザー砲

エイティング／ライジング製

㈱エイティング／㈱ライジング（本社東京、藤沢知徳社長）のTVシューティングゲーム「蒼穹紅蓮隊」が、セガ社「ST-V」用ソフトとして近く発売になる。

これは衛星打上げ請負会社"㈱尽星"の私設自衛部隊が、地球の衛星軌道周辺に迫る正体不明の飛行物体を撃破していくという設定の横画面、縦スクロールシューティングゲーム。プレイヤーは三種類の戦闘機（男一人、女二人のキャラを設定）から一機を選び、八方向レバーと三つのボタンを操作する。

攻撃は、上下左右の敵を一掃できるダイナミックな追尾レーザーに特徴があり、集中型か拡散型にボタンで切り替えができる。またショットはアイテムを取ると五段階までパワーアップ。ショットボタンを押し続けると光線が立体フレームを描き出し、このフィールド内にいる敵を最大八機まで"照準"、ボタンを離すと追尾レーザーを発射して撃破。さらにボムは照準中に発射すると拡散ボンバー変化（弾数制限があるが、補給アイテムもある）。

ステージは東京上空、衛星軌道上、峡谷、暗礁宙域など六面が展開する。ゲームは持ち機数制。価格未定。

蒼穹紅蓮隊

2人乗りで小型

日邦の「犬のおまわりさん」

バッテリーカー「犬のおまわりさん」が、日邦産業㈱（本社名古屋、岡屋裕造社長）から三月以降発売となっている。

これは同社"ミニポーター96"シリーズの一機種で、警官の帽子の上にパトライトを付けた犬の巡査が何か叫んでいるようすをデザインしたもの。ハンドル部分にショックを和らげる安全パッドが装備されている。走行中にメロディーが流れる。

利用料金は百、二百、三百円に、一回の利用時間は九十、百二十、百八十秒にそれぞれ切り替えが可能。二人乗りで価格四十五万円。

犬のおまわりさん

話題のマシン

"JCシステム"第3弾CGドライブ

四季のコースで

タイトー「サイド・バイ・サイド」

㈱タイトー（本社東京、中村紘一社長）から、CGドライブゲーム機「サイド・バイ・サイド」が七月二十五日発売となる。

これは同社のオリジナルCG基板「JCシステム」第三弾となるもの。

自動車はトヨタ、日産、ホンダ、マツダの承諾を得て各社二車種、計八車種の市販車をリアルに再現し、その性能特性もインプットされている。

プレイヤーはハンドルとアクセル、ブレーキを操作。またオートかマニュアル（二段シフト）、車種を選択。コースは日本の四季を表現した美しい背景で、難易度により次の四種類がある。

初級＝桜並木の春のコース。中級＝海岸線の滑りやすい未舗装路を走る。上級＝紅葉の山岳地帯で道幅が狭くトリッキーなコーナーが多い。超上級＝降雪の銀世界でテクニックが要求される。画面は三つの視点に随時切り替え可能。

周回コースをタイマー内に走行するもので、途中のチェックポイントを通過するとタイマーが増える。二人用コックピット型キャビネットで、通信機能により二台四人まで同時プレイ可能。OP価格百六十八万円。

サイド・バイ・サイド

シリーズ3作目

新技を多数追加

SNKネオジオ「KOF96」

㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、高堂良彦社長）の"ネオジオMVS"ソフト「ザ・キング・オブ・ファイターズ96」が七月三十日発売となる。

これはシリーズ三作目となる格闘ゲームで、前作を大幅にバージョンアップしたもの。キャラは新たにオリジナル三名が加わり計二十七名（九チーム）に増え、各ステージの背景や演出、サウンドなども一新された。八方向レバーと四つのボタンを操作する。

基本的なルールやチーム対戦、チームエディットなどのシステムは継承した上で、攻撃方法の改良、追加が行なわれている。例えば援護攻撃に三段階の援護の度合いを設け、キャラ同士の相性によりその度合いが変化するシステム、また攻撃避けが二種類の緊急回避動作に改良されたほか、相手をパワーダウンさせるガード弾き、ダウン回避、後ろジャンプ中での空中ガード、性能とビジュアルがパワーアップする超必殺技、三段階に使い分けられるジャンプなど新しい技も加わり、ゲームの幅が広がった。カセットOP価格十一万八千円。

ザ・キング・オブ・ファイターズ96

ナムコのTVクイズゲーム

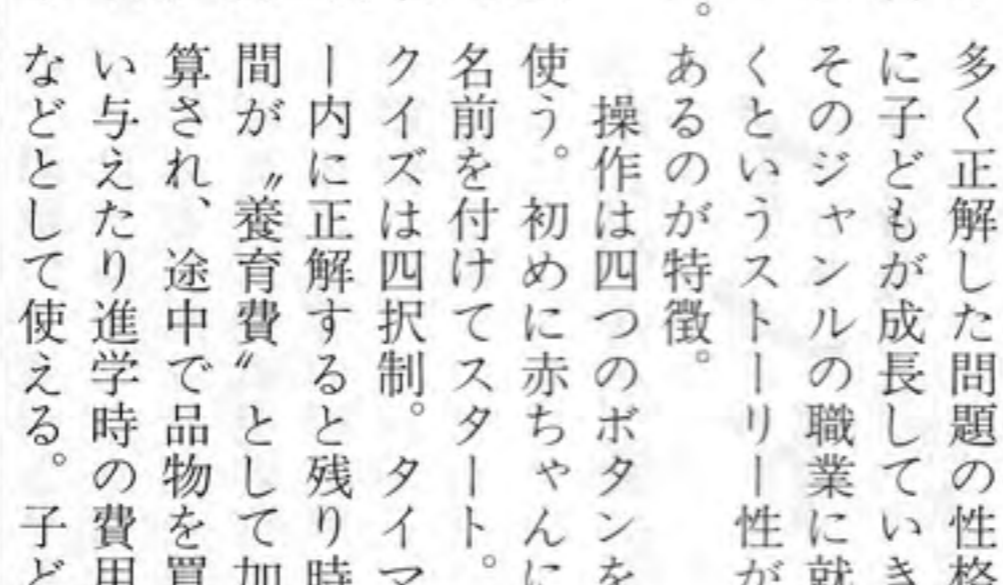
正解に応じ成長

「子育てクイズ・マイエンジェル」

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）からTVクイズゲーム「子育てクイズ・マイエンジェル」が、七月二十五日発売となる。

これはプレイヤーが女の赤ちゃんの親になり、クイズに答えながら子どもを成長させていくというもの。各問題に"まじめ""お色気""わんぱく"などの性格と、人文科学や社会科学などのジャンルが設定されており、多く正解した問題の性格に子どもが成長していき、そのジャンルの職業に就くというストーリー性があるのが特徴。

操作は四つのボタンを使う。初めに赤ちゃんに名前を付けてスタート。クイズは四択制。タイマー内に正解すると残り時間が"養育費"として加算され、途中で品物を買い与えたり進学時の費用などとして使える。子どもの年齢が一ステージになっており、ノルマ数を正解すると、多く正解した問題の性格に近い子どもの姿が表示される。こうして二十五歳まで育てて就職させるが、職業は売春婦から宇宙飛行士まで三十種類あり、それぞれの職業に合った姿になり終了する。途中の子どもの姿の変化が面白い。基板販売のみでOP価格十六万八千円。

子育てクイズ・マイエンジェル

キャラ2体回転

バンプレスト「くるりんらんど」

定置回転式乗物機「くるりんらんど」が、㈱バンプレスト（本社千葉県松戸市、杉浦幸昌社長）から四月以降発売となっている。

これは㈱ホープのOEMによるもの。"アンパンマン"と"ばいきんまん"のキャラクターをデザインした乗物が、メリーゴーランド形式に回転する。

緑と黄、赤を基調としたカラフルなデザインで、上部に"アンパンマン"の各キャラクターのイラストが描かれ、電飾も付いている。作動時間は九十秒で、終了後キャラクターカード（計三十六種類、一カートン二千四百枚）が払い出される。サイズは直径約一・四メートル、高さ二・一メートル。OP価格百十八万円。

くるりんらんど

株式会社 金子製作所
代表取締役 金子浩
〒181 東京都三鷹市下連雀三—三四—四
TEL〇四二二(七二)七八一一
FAX〇四二二(七二)七八一九

株式会社 カプコン
代表取締役社長 辻本憲三
〒540 大阪市中央区内平野町三—一—三
TEL〇六(九二〇)三六〇〇
FAX〇六(九二〇)五一〇〇

関西カクタス株式会社
代表取締役社長 村田脩三
〒530 大阪市北区角田町一—一
東阪急ビル五階
TEL〇六(三一三)四五五二
FAX〇六(三六一)二八八六

関東娯楽工業株式会社
代表取締役 中村哲
(本社)〒171 東京都豊島区南池袋一—十八—二三—一〇二
TEL〇三(三九八六)五三三一
(工場)〒131 東京都墨田区立花五—二—二
TEL〇三(三六一〇)三一一二

株式会社 ケイアンドユウ
代表取締役 林謙三
〒577 東大阪市長田西三丁目二十三
TEL〇六(七四八)二五一一
FAX〇六(七四八)二五〇六

コナミ株式会社
代表取締役社長 上月景正
〒105 東京都港区虎の門四—三—一
TEL〇三(三四三二)五六七八
FAX〇三(三四三二)五六七九

株式会社 こまや
代表取締役 尾上芳郎
〒658 神戸市東灘区魚崎南町六—十—四
TEL〇七八(四一二)二一二一
FAX〇七八(四一二)三八五一

株式会社 ザウルス
代表取締役 田中信之
〒102 東京都千代田区紀尾井町三—八
第2紀尾井町ビル
TEL〇三(三二二一)一七二一
FAX〇三(三二二一)一七二八

株式会社 サービス・ゲームス・ジャパン
代表取締役 森武司
〒652 神戸市兵庫区入江通三—一—二七
TEL〇七八(六七一)一九〇三㈹
FAX〇七八(六八一)三三六三
営業所 高知・愛媛

株式会社 サノヤス・ヒシノ明昌
代表取締役社長 大野伊左男
〒541 大阪市中央区瓦町三丁目六番一号
TEL〇六(二〇一)四〇五二
FAX〇六(二〇一)四〇五三

サミー工業 株式会社
代表取締役社長 里見治
〒170 東京都豊島区東池袋二—二三—二
TEL〇三(五九五〇)三七六〇
FAX〇三(五九五〇)三七六一

株式会社 サンセイブ・エンターテイメント
代表取締役 曽我榮蔵
〒421-01 静岡市桃園町八—十七
TEL〇五四(二五八)一一二三
FAX〇五四(二五八)〇三一三

株式会社 サンワイズ
代表取締役 松下清
本社 〒181 東京都三鷹市大沢一—九—二四
TEL〇四二二(三二)二五一一
営業本部 〒180 東京都武蔵野市境南町三—十四—四
昇和ビル三F
TEL〇四二二(三二)〇〇九一
大阪営業所 〒564 大阪府吹田市江坂町一—一七—一四
江坂吉川ビル六F
TEL〇六(三三九)九七四五

三和電子株式会社
代表取締役 斉藤まり子
〒173 東京都板橋区幸町二十—十五
TEL〇三(三九五九)六六一一
FAX〇三(三九五五)九二〇八

株式会社 ジェイ・アール・イー
代表取締役 能美政彦
〒556 大阪市浪速区難波中三—四—四十
TEL〇六(六四七)一六二二
FAX〇六(六四六)一〇五一

株式会社 ジーエム商事
代表取締役 小倉忠弘
〒143 東京都大田区大森北五—九—十三
TEL〇三(三七六六)九三三一㈹
FAX〇三(七七六六)九三九八

株式会社 シグマ
代表取締役社長 真鍋勝紀
〒150 東京都渋谷区東三—十四—十五
TEL〇三(三四八六)二八四一
FAX〇三(三四八六)二八四九

システムサービス株式会社
代表取締役 佐藤隼夫
〒171 東京都豊島区池袋二—四八—一
信友山の手池袋ビル四F
TEL〇三(五九五一)六六〇〇
FAX〇三(五九五一)三四四九

昭和技研工業有限会社
取締役社長 安部征宏
〒365 埼玉県鴻巣市宮地一—一—七
TEL〇四八五(四三)四三四一
FAX〇四八五(四三)四三四四

株式会社 スクラッチ
代表取締役社長 森田友久
本社 〒572 大阪府寝屋川市緑町一—二
TEL〇七二〇(三八)一〇一三
FAX〇七二〇(三八)一〇一五
販売事業部 〒530 大阪市北区神山町一—十五
扇町高橋ビル六F
TEL〇六(三六六)八八二二
FAX〇六(三六六)八八二〇
東京営業所 〒108 東京都港区高輪三—二—四
明隣堂ビル三〇一号
TEL〇三(三四四五)七四四一
FAX〇三(三四四五)七五五四

株式会社 セガ・エンタープライゼス
代表取締役社長 中山隼雄
〒144 東京都大田区羽田一—二—十二
TEL〇三(五七三六)七一一一

株式会社 禪
代表取締役 松川紘士
〒462 名古屋市北区生駒町七—一四五
TEL〇五二(九八一)三七三三
FAX〇五二(九八一)三七九四

株式会社 総商
代表取締役社長 木村雅三
〒444 愛知県岡崎市井田西町十七番地四
TEL〇五六四(二四)二五八一㈹
FAX〇五六四(二二)〇五五五

株式会社 タイガー娯楽
代表取締役 早見儀信
〒413 静岡県熱海市中央町十番十七号
TEL〇五五七(八三)五〇〇〇
FAX〇五五七(八三)五〇二三

株式会社 タイガー商事
代表取締役 鈴木民夫
〒538 大阪市鶴見区今津中一—七—十二
TEL〇六(九六二)九四二五
〇六(九六二)九五〇七
FAX〇六(九六二)四五五六
第一倉庫 大阪市鶴見区中茶屋二—一—十
TEL/FAX〇六(九一三)八六一五
第二倉庫 大阪市鶴見区今津中一—八—八

株式会社 タイトー
代表取締役社長 中村紘一
〒102 東京都千代田区平河町二—五—三
TEL〇三(三二二二)四八〇八

太東商事株式会社
代表取締役 山下征士
〒406 山梨県東八代郡石和町四日市場一七一八
TEL〇五五二(六二)四七一八
FAX〇五五二(六三)六六五〇

太陽アドバンス有限会社
代表取締役 田中章雅
〒110 東京都台東区下谷一—十—二
TEL〇三(三八四三)八七七六
FAX〇三(三八四三)八七四四

タスコ株式会社
代表取締役 上原義和
〒113 東京都文京区本駒込三—十七—二
TEL〇三(三八二七)六七四一
FAX〇三(三八二三)七五三一

株式会社 たつみ娯楽
代表取締役 入江昭造
〒321-14 栃木県日光市下鉢石町八四〇
TEL〇二八八(五三)三三五五
FAX〇二八八(五三)〇五五五

株式会社 アイモ
代表取締役 田口宣由
〒170 東京都豊島区東池袋二—二二—八
TEL〇三(三九八六)四五九一
FAX〇三(三九八四)八七一〇

朝日エンジニアリング株式会社
専務取締役 藤原忠
本社工場 〒770 徳島市東沖洲二—二六—三
TEL〇八八六(六四)六一九〇
FAX〇八八六(六四)六一九一
営業本部 〒559-03 大阪府泉南郡岬町淡輪一三八七—二
TEL〇七二四(九四)〇七八三
FAX〇七二四(九四)二一九五

旭精工株式会社
代表取締役 安部寛
〒107 東京都港区南青山二—二四—十五
青山タワービル二F
TEL〇三(三四〇二)六一八一

株式会社 アトラス
代表取締役社長 原野直也
本社 〒162 東京都新宿区神楽坂四—八
(販売部)TEL〇三(三二三五)七九七一
FAX〇三(三二三五)四一〇九
関西事業所 〒533 大阪市東淀川区東中島二—九—十五
日大和生ビル四F
TEL〇六(三二七〇)三三三二
FAX〇六(三二七〇)八〇二〇

株式会社 アーバン
代表取締役 金子信太郎
社員一同
〒171 東京都豊島区西池袋三—三一—十五—四
TEL〇三(三五九〇)四一五一
FAX〇三(三五九〇)〇三七四

有限会社 アミパラ
代表 筒井雅久
〒700 岡山市神田町二—四—十
TEL〇八六(二二四)〇〇〇八
FAX〇八六(二二四)四一四四

株式会社 アミューズオリエント
代表取締役 矢内敬治
〒170 東京都豊島区北大塚二—九—十二
TEL〇三(三九四〇)三二七一
FAX〇三(三九四九)一一二二

株式会社 アムス
代表取締役 梅村富久
〒465 名古屋市名東区宝が丘二九九
TEL〇五二(七七四)二五一一
FAX〇五二(七七四)一二二三

株式会社 アムレス
代表取締役 小村茂
〒984 宮城県仙台市若林区若林一—十—十二
TEL〇二二(二八六)九六一六
FAX〇二二(二八五)八六〇六

株式会社 アリサカ
代表取締役 有坂順三
本社 〒880 宮崎市本郷北方二四八五—二十
TEL〇九八五(五二)一三一四
FAX〇九八五(五二)一一〇三
支店 〒816 福岡市博多区金隈二八三—四
TEL〇九二(五〇四)四三六〇
FAX〇九二(五〇四)四二一四

株式会社 ウエップシステム
代表取締役社長 玉手良光
専務取締役 小田根正明
〒160 東京都新宿区西新宿三—八—五
新栄ビル
TEL〇三(三三七七)八七一一
FAX〇三(三三七七)一一二〇

株式会社 エイティング
代表取締役 藤澤知徳
〒146 東京都大田区池上三—三二—十七
TEL〇三(五七〇〇)一二九八
FAX〇三(五七〇〇)〇二九八

エイト・レジャー物産株式会社
代表取締役 富田紀一
〒001 札幌市北区北二八条西四丁目
第一エイトビル
TEL〇一一(七五六)八八六一
FAX〇一一(七五六)五六三八

株式会社 エイブルコーポレーション
代表取締役 熊谷俊範
(本社)〒171 東京都豊島区池袋四—八—三
エイブルビル
TEL〇三(三九八八)二〇六一
FAX〇三(三九八六)五一八〇

株式会社 エス・エヌ・ケイ
代表取締役 高堂良彦
〒564 大阪府吹田市豊津町十八—十二
TEL〇六(三三九)三三一一

エース自動機株式会社
代表取締役社長 村上公伯
専務取締役 髙野貞義
〒154 東京都世田谷区野沢二—二十—一
TEL〇三(三四一〇)〇五二五
FAX〇三(三四一〇)〇五二七

株式会社 エーディーケィ
代表取締役 新井一夫
〒362 埼玉県上尾市愛宕三—二—十五
ADKビル
TEL〇四八(七七五)二四一二㈹
FAX〇四八(七七五)二一九八

株式会社 エヌエムケイ
代表取締役 琴寄幸雄
〒110 東京都台東区台東一—二七—十
第2成瀬秋葉原ビル二F
TEL〇三(三八三五)一八四〇
FAX〇三(三八三五)一八六二

株式会社 エム・アイ・ピー
代表取締役 伊藤博則
〒564 大阪府吹田市寿町二—十九—四
TEL〇六(三八二)一四〇〇
FAX〇六(三一九)一五一二

大平技研工業株式会社
代表取締役 大平輝雄
〒501-31 岐阜市岩井万場四四番地
TEL〇五八(二四一)七四九一
営業部TEL〇五八(二四一)八〇〇六
FAX〇五八(二四一)八四九一

大森電気株式会社
代表取締役 大森節雄
〒208 東京都武蔵村山市伊奈平三—三—二
TEL〇四二五(六〇)三一二一㈹
FAX〇四二五(三一)四三五〇

株式会社 岡本製作所
代表取締役 岡本典之
〒553 大阪市福島区鷺洲三丁目六—二一
TEL〇六(四五一)六一五六
FAX〇六(四五一)五五三〇

加藤工業株式会社
代表取締役 加藤克彦
〒567 大阪府茨木市沢良宜西一—二—十一
TEL〇七二六(三五)一八八六
FAX〇七二六(三五)一八八〇

株式会社カトウ製作所 ユーズ株式会社
代表取締役社長 加藤イサム
〒157 東京都世田谷区北烏山六—二四—十三
TEL〇三(三三〇七)一二二一

中央リース販売株式会社 有限会社 マスコセントラル
代表取締役 桝本哲夫
〒164 東京都中野区東中野四―五―二十
TEL〇三(五三八九)六一〇一
FAX〇三(五三八九)六一〇六

テクモ株式会社
代表取締役社長 柿原彬人
〒102 東京都千代田区九段北四―一―三四
TEL〇三(三二二二)七六二〇

データイースト株式会社
代表取締役社長 福田哲夫
本社 〒167 東京都杉並区荻窪五―十一―十七
TEL〇三(三三一〇)八〇〇〇(代)
(コインオップ国内販売部)
ダイヤルイン TEL〇三(三三一〇)八〇二五
FAX〇三(三三一〇)八〇三二

株式会社 テヅカ
代表取締役 手塚明雄
〒663 兵庫県西宮市高松町十六―十五
TEL〇七九八(六六)〇八一一
FAX〇七九八(六六)二二七五

株式会社 トーゴ
代表取締役社長 山田數夫
〒152 東京都目黒区八雲一―五―七
TEL〇三(三七一八)六四六一
FAX〇三(三七二五)二四二〇

東洋テクトロン株式会社
取締役社長 玉手良光
専務取締役 遠藤昭康
〒983 宮城県仙台市宮城野区岡田西町三―三五
TEL〇二二(二八七)二八七一
FAX〇二二(二八七)三〇四〇

株式会社 トライ
代表取締役 鞭木立行
〒101 東京都千代田区外神田三―十―五 イサミヤ第三ビル二F
TEL〇三(五二九五)〇六六九
FAX〇三(五二九五)一九五八

中日本プロジェクト株式会社
代表取締役 早川永一
〒463 名古屋市守山区八反六番十号 NPビル
TEL〇五二(七九一)四一一一
FAX〇五二(七九一)一五一五

株式会社 ナムコ
代表取締役会長兼社長 中村雅哉
〒146 東京都大田区矢口二―一―二
TEL〇三(三七五六)二三一一

日本科学遊園株式会社
代表取締役 江川清一郎
〒607 京都市山科区日ノ岡鴨土町二十
TEL〇七五(五八一)八八〇八

株式会社 ピーアイシー
代表取締役 細井久平
〒563 大阪府池田市神田二―十―二三
TEL〇七二七(五四)〇八〇八
FAX〇七二七(五一)〇〇二二

株式会社 ビスコ
代表取締役 秋山哲雄
〒603 京都市北区衣笠東御所の内町十三
TEL〇七五(四六四)二六七六
(東京営業所)
〒171 東京都豊島区要町三―十二―十二 大宏ビル二F
TEL〇三(三五五四)〇一二一

ビデオシステム株式会社
代表取締役 古川晃司
〒600 (本社) 京都市下京区中堂寺粟田町一番地
京都リサーチパーク サイエンスセンタービル四号館七F
TEL〇七五(三二三)〇〇二三
FAX〇七五(三二三)〇〇二四

株式会社 フウキ
代表取締役 高橋富貴子
〒615 京都市右京区西院東貝川町五 沢田ビル九F
TEL〇七五(三一三)一六〇〇
FAX〇七五(三一四)三一八九

株式会社 フェイス
代表取締役 金谷龍坤
本社 〒164 東京都中野区弥生町一―九―八
TEL〇三(三三七二)七七六六(代)
FAX〇三(三三七二)七八五五
福岡営業所 〒818-01 福岡県太宰府市水城三―九―十一
TEL〇九二(九二一)九七三七
FAX〇九二(九二一)八一五五

株式会社 フォーベックス
代表取締役 大山行夫
〒467 名古屋市瑞穂区下坂町二―三八
TEL〇五二(四五九)一五〇〇
FAX〇五二(四五九)一五七七

富士電子工業株式会社
取締役社長 清野昌三
〒272 千葉県市川市大洲三―十五―三
TEL〇四七三(七九)〇二二二
FAX〇四七三(七六)一九〇〇

豊永産業株式会社
代表取締役 永楽藤八
本社 〒554 大阪市此花区伝法五―一―十三
TEL〇六(四六〇)九六七一
FAX〇六(四六〇)九六七二
工場 〒555 大阪市西淀川区大野三―七―四三
TEL〇六(四七五)〇三二一(代)
FAX〇六(四七三)一二七三

株式会社 ホープ
取締役社長 小野定良
〒211 (本社工場) 川崎市中原区今井上町五十
TEL〇四四(七二二)六一四一
FAX〇四四(七一一)二七七九
〒618 (関西営業所) 京都府乙訓郡大山崎町鏡田二
TEL〇七五(九五七)五六一三
FAX〇七五(九五七)〇三一三

真砂工業株式会社
代表取締役 真砂幸男
〒270-14 千葉県東葛飾郡沼南町沼南工業団地
TEL〇四七一(九一)四一五一

魔法株式会社
代表取締役 松浦博司
〒651 神戸市中央区葺合町馬止一―十 マジカルビル
TEL〇七八(二六一)二七九〇

ミゼッティ工業株式会社
代表取締役 橋本敬造
本社工場 〒187 東京都小平市鈴木町一―五三―二
TEL〇四二三(四三)二八五一
営業部渋谷オフィス 〒150 東京都渋谷区宇田川町二―一 渋谷ホームズ一〇〇七
TEL〇三(三四六四)七七三九

株式会社 ミヤケ
代表取締役 三宅敏弘
本社 〒189 東京都東村山市青葉町二―十二―十一
TEL〇四二三(九一)七九八〇
事務所 〒180 東京都武蔵野市境二―八―一
TEL〇四二二(五五)七二一〇
FAX〇四二二(五二)九一三三

株式会社 名豊商事
代表取締役 高梨政己
〒110 東京都台東区東上野三―十二―十一
TEL〇三(三八三三)四八九一

メディア商事株式会社
代表取締役 柏信行
社員一同
〒578 東大阪市中新開二―十三―三五
TEL〇七二九(六四)〇七一七
FAX〇七二九(六四)二〇五九

株式会社 モリタ
会長 森田寛正
〒102 東京都千代田区平河町一―五―三 大和屋第2ビル4F
TEL〇三(五二七六)二六三三
FAX〇三(五二七六)二六三六

株式会社 友栄
代表取締役 内田博
〒101 東京都千代田区三崎町三―七―五
TEL〇三(三二六三)九四二一

株式会社 ユウビス
代表取締役 川楠俊太郎
本社 〒577 東大阪市川俣三丁目一番三五号
TEL〇六(七八七)一八八一
東京営業所 〒110 東京都台東区台東四―一七―五
TEL〇三(三八三七)三八八四
福岡営業所 〒810 福岡市中央区大名一―三―二
TEL〇九二(七一三)一〇八三
小山商品管理センター 〒323 栃木県小山市駅南町六―十三―三十
TEL〇二八五(二八)二七七二

株式会社 若葉商会
代表取締役 上林誠一郎
中央林間営業本部 〒242 神奈川県大和市中央林間三―十一―四
TEL〇四六二(七一)〇〇五一(代)
FAX〇四六二(七一)〇〇六二
(本社) 〒228 神奈川県相模原市相南四―六―二
TEL〇四二七(四六)五七二七

社団法人 日本アミューズメントマシン工業協会(JAMMA)
会長 中山隼雄
〒105 東京都港区浜松町一―十一―十一 盛電社ビル六F
TEL〇三(三四三八)二三六三(代)
FAX〇三(五四七二)七一一五

全日本遊園施設協会(JAPEA)
会長 山田三郎
役員一同
〒150 東京都渋谷区渋谷一―十一―三 スタープラザ青山一〇〇二号
TEL〇三(三四九八)四七六七
FAX〇三(三四九八)〇五四四

大阪府アミューズメント施設営業者協会
会長 川楠俊太郎
役員一同
〒541 大阪市中央区久太郎町一―二―十六 三星中央別館七F七〇六号
TEL〇六(二六三)一三八一
FAX〇六(二六三)一三八三

社団法人 全日本アミューズメント施設営業者協会連合会(AOU)
会長 入江昭造
役員一同
〒101 東京都千代田区神田須田町一―四―一 TSI須田町ビル六F
TEL〇三(三二五三)五六七一
FAX〇三(三二五三)五六八八

日本SC遊園協会(NSA)
会長 内田博
常務理事 宮原久
〒150 東京都渋谷区渋谷一―八―三 安田生命ビル九F
TEL〇三(三四八六)六六六一
FAX〇三(三四〇七)八七九四

フェニックス、3月期 売上増だが赤字
オーシャンドームの動員強化

宮崎のシーガイアを経営するフェニックスリゾート㈱の九六年三月期決算は、大幅な売上げ増にもかかわらず赤字となった。

九六年三月期はシーガイアの全施設が一年間フル稼動した初年度になることから、利用者数は三百八十六万人と前年比四二・二%も増加した。うちオーシャンドームには前年比一〇・九%増の百二十四万八千七百人が、新施設のパラダイスガーデンには百三十三万九千八百人が訪れた。

このため売上高は二百十九億二千二百万円と前年比五二・九%増の伸びを示したが、経常損失二百十九億七千二百万円、当期損失二百二十億二千九百万円と赤字で、その結果これまでの累積赤字は五百四十四億円となった。

これは初期投資による償却費用、借入金利の負担などによるためだが、同社としては引き続きオーシャンドームのプロモーション、大型会議の誘致などに力を入れていくとのこと。

ハウステンボス、3月期 3年後黒字予定
入場者数は400万人越える

長崎のハウステンボスを経営するハウステンボス㈱の九六年三月期決算は、売上げ増にもかかわらず赤字が続いている。しかし九九年三月期には単年度黒字になる見込みだ。

九六年三月期の入場者数は前年比五・二%増の約四百三万人となった。阪神大震災や円高の影響で前年は落ち込んだが、盛り返したことになる。

このため経常損失は前年比三一・一%減の約百三十億円、当期損失は三三・七%減の約百三十五億千七百万円と、赤字幅を減すことができた。

九七年三月期は開業五周年のイベントなどで入場者数四百三十万人を目標とし、売上高五百二十億円、経常損失八十億円を見込んでおり、これ以上借入れが増えないようにし、九九年三月期には単年度の黒字化を達成する見通しだ。

ネイブルランド 3月期経常黒字

九州・大牟田市に昨年七月開業した第三セクターの㈱ネイブルランドの九六年三月期は経常黒字となったことが明らかにされた。

入場者数五十四万九千人で、売上高は十三億五千三百万円、経常利益五千七百万円だった。しかし当期益は開業費償却のため二千四百万円の赤字となった。同社では開業一周年の七月二十二日までに目標入場者数七十万人に達するとしている。

米国「リプレイ」誌 プレイヤーズ・チョイス
7月号から

アップライト・ビデオ

	機種名(メーカー名)	評価
1	エリア51(TWI/アタリゲームス)	8.94
2	NBAハングタイム(ミッドウェー)	8.81
3	バーチャコップ 2(セガ社)	8.40
4	キラーインスティンクト 2(ミッドウェー)	8.26
5	ソリテヤーチャレンジ(ダイナモ)	8.00
6	ロック&ローデッド〔ガンハード〕(データイースト)	8.00
7	バーチャファイター 2(セガ社)	7.50
8	ポイントブランク〔ガンバレット〕(ナムコ)	7.50
9	バーチャコップ(セガ社)	7.33
10	リーサルエンフォーサーズ 2(コナミ)	7.18
11	トーナメント・ソリテヤー(ダイナモ)	7.00
12	テッケン〔鉄拳〕(ナムコ)	6.95

デラックス型・ビデオ (シットダウン、コックピット、アーケードアトラクション)

	機種名(メーカー名)	評価
1	タイムクライシス(ナムコ)	9.74
2	デイトナUSA(セガ社)	9.11
3	クルージンUSA(ミッドウェー)	9.01
4	マンクスTT(セガ社)	9.00
5	アルペンレーサー(ナムコ)	8.95
6	レーシンフォース(コナミ)	8.25
7	コップス(TWI/アタリゲームス)	8.17
8	サイバーサイクルズ(ナムコ)	8.09
9	エアーコンバット 22(ナムコ)	8.00
10	スズカエイトアワーズ 2(ナムコ)	7.62
11	インディ500(セガ社)	7.54
12	スズカエイトアワーズ(ナムコ)	7.50
13	ダートダッシュ(ナムコ)	7.50
14	リッジレーサー(ナムコ)	7.38
15	セガラリー(セガ社)	7.29

ビデオ・ソフトウェア

	機種名(メーカー名)	評価
1	テッケン 2〔鉄拳2〕(ナムコ)	8.45
2	ゴールデンティー3Dゴルフ(ITC)	8.37
3	バスタ・ムーブ・アゲン〔パズルボブル2〕(タイトー)	8.00
4	メタルスラッグ(SNKネオジオ)	7.96
5	ライデン DX〔雷電 DX〕(セイブ/ファブテック)	7.75
6	D&D〔シャドーオーバーミスタラ〕(カプコン)	7.74
7	マーヴル・スーパーヒーローズ(カプコン)	7.62
8	ソウルエッジ(ナムコ)	7.59
9	トウシンデン2〔闘神伝2〕(カプコン)	7.58
10	ラン&ガン2〔スラムダンク2〕(コナミ)	7.56
11	バイパー・フェイズワン(セイブ/ファブテック)	7.26
12	ストリートファイター・アルファ2〔ゼロ2〕(カプコン)	7.21
13	19XX(カプコン)	7.20
14	ストライカーズ1945(彩京/ワールドワイドビデオ)	7.18
15	アルチメットMK3(ミッドウェー)	7.01
16	ゴールデンアックス・ザ・デュエル(セガ社)	7.00
17	モータルコンバット 3(ミッドウェー)	6.83
18	エックスメン(カプコン)	6.82
19	オープンアイス(ミッドウェー)	6.79
20	ツィンイーグル 2(セタ)	6.77

フリッパー

	機種名(メーカー名)	評価
1	アタック・フロム・マーズ(ミッドウェー)	8.84
2	シアター・オブ・マジック(ミッドウェー)	8.14
3	フーダニット(ミッドウェー)	7.88
4	アポロ 13(セガ・ピンボール)	7.67
5	ツイスター(セガ・ピンボール)	7.67
6	アダムスファミリー(ミッドウェー)	7.59
7	スタートレック・ネクストゼネレーションズ(ウィリアムズ)	7.54
8	インディー500(ミッドウェー)	7.18
9	ビッグハート(プリミア)	7.17
10	ウォーターワールド(プリミア)	7.13

調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

AUGUST　1

Game Machine's Best Hit Games 25

■ＴＶゲーム機 ― ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	ラストブロンクス―東京番外地（セガ社） Last Bronx (Sega)	8.27
2	2	デカスリート（セガ社　ST―V） Decathlete (Sega)	7.79
❸	4	ストリートファイター・ゼロ２（カプコン） Street Fighter Alpha 2 [Street Fighter ZERO 2] (Capcom)	7.08
❹	―	ハイパーアスリート（コナミ） Hyper Ashlete (Konami)	6.90
5	3	バーチャファイター　2.1（セガ社） Virtua Fighter 2 (Sega)	6.89
❻	―	スーパーパズルファイターⅡＸ（カプコン） Super Puzzle Fighter II Turbo* (Capcom)	6.07
7	5	鉄拳　２バージョンＢ（ナムコ） Tekken 2 (Namco)	6.04
❽	9	バーチャストライカー（セガ社） Virtua Striker (Sega)	5.95
9	6	ファイナルロマンス　Ｒ（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance R* (Video System)	5.88
10	8	スラムダンク　２（コナミ） Run & Gun 2 [Slam Dunk 2] (Konami)	5.75
11	7	スーパーワールドスタジアム　96（ナムコ） Super World Stadium 96 (Namco)	5.71
12	11	バーチャファイター　２（セガ社） Virtua Fighter 2 (Sega)	5.67
13	10	実況パワフルプロ野球　96（コナミ） Powerful Proyakyu 96 (Konami)	5.56
⓮	29	パズルボブル　２Ｘ（タイトーＦ３） Puzzle Bobble 2X [Bust-A-Move Again X] (Taito)	5.29
⓯	19	マジカルドロップ　２（データイースト／ＳＮＫネオジオ） Magical Drop II (Data East/SNK)	5.24
16	16	メタルスラッグ（ナスカ／ＳＮＫネオジオ） Metal Slug (Nazca/SNK)	5.21
17	12	ストライカーズ１９４５（彩京／ジャレコ） Strikers 1945 (Psikyo)	5.14
18	17	スーパーリアル麻雀　ＰⅥ（セタ／ビスコ） Super Real Mahjong PⅥ* (Seta/Visco)	5.08
⓳	34	リアルバウト餓狼伝説（ＳＮＫネオジオ） Real Bout ― Fatal Fury Ⅴ (SNK)	4.90
⓴	28	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま（コナミ） Tokimeki Memorial Crazy Cross (Konami)	4.89
21	13	ゼビウス３Ｄ／Ｇ（ナムコ） Xevious 3D/G (Namco)	4.85
22	14	ファイナルロマンス　２（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance 2* (Video System)	4.83
㉓	26	ステークスウイナー（ザウルス／ＳＮＫネオジオ） Stakes Winner (Saurus/SNK)	4.76
㉔	30	パズルボブル　２（タイトーＦ３） Puzzle Bobble 2 [Bust-A-Move Again] (Taito)	4.74
25	23	カラオケクイズイントロドンドン（サン電子／セガ社） Quiz Karaoke Intro* (Sun/Sega)	4.73

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価 (RATING)　調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、９：すばらしい人気と売上げ、８：大変いい人気と売上げ、７：いい人気と売上げ、６：まあいい人気と売上げ、５：平均的なもの、４：平均以下（以下省略）

■完成品タイプのＴＶゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	ガンブレードＮＹ（SD／DX）（セガ社） Gunblade NY (SD/DX) (Sega)	7.25
❷	3	電脳戦機バーチャロン（２Ｐ／VS）（セガ社） Virtual On ― Cyber Troopers (2P/VS) (Sega)	6.96
3	2	タイムクライシス（DX／SD）（ナムコ） Time Crisis (DX/SD) (Namco)	6.64
❹	7	セガラリー・チャンピオンシップ（２Ｐ）（セガ社） Sega Rally Championship (2P) (Sega)	6.27
5	4	エースドライバービクトリーラップ（SD／DX）（ナムコ） Ace Driver ― Victory Lap (SD/DX) (Namco)	6.21
6	5	バーチャコップ　２（DX／S）（セガ社） Virtua Cop 2 (Sega)	6.14
❼	10	レイブレーサー（２Ｐ）（ナムコ） Rave Racer (2P) (Namco)	5.83
❽	11	ガンバレット（ナムコ） Point Blank [Gun Bullet] (Namco)	5.80
9	6	アルペンレーサー（ナムコ） Alpine Racer (Namco)	5.68
❿	12	デイトナＵＳＡ（ツイン）（セガ社） Daytona USA (Twin) (Sega)	5.50
⓫	13	レイブレーサー（SD／DX）（ナムコ） Rave Racer (SD/DX) (Namco)	5.40
12	9	バーチャファイター　２（DX）（セガ社） Virtua Fighter 2 (DX) (Sega)	5.30
13	8	ダートダッシュ（SD／DX）（ナムコ） Dirt Dash (SD/DX) (Namco)	5.27
14	14	スポーツフィッシング　２（セガ社） Sports Fishing 2 (Sega)	5.27
⓯	16	マンクスＴＴ（DX／２Ｐ）（セガ社） Manx TT (DX) (Sega)	5.00

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	5	コンゴ（ウィリアムズ／タイトー） Congo (Williams/Taito)	5.25
2	2	ジュラシックパーク（データイースト） Jurassic Park (Data East)	5.20
3	3	フランケンシュタイン（セガ社／データイースト） Frankenstein (Sega/Data East)	5.01
❹	6	バットマン・フォーエバー（セガ社／データイースト） Batman Forever (Sega/Data East)	5.00
5	4	ロードショー（ウィリアムズ／タイトー） Road Show (Williams/Taito)	4.67

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	プリント倶楽部（アトラス／セガ社） Printing Club (Atlus/Sega)	8.86
❷	4	手相占い・ちょっとみせて（セガ社） Palmist (Sega)	5.11
3	2	リアルパンチャー（タイトー） Real Puncher (Taito)	5.01
❹	―	スターライトフォーチュン（セガ社） Starlight Fortune (Sega)	5.00
❺	6	エキサイト・スピードホッケー（セガ社） Exciting Speed Hockey (Sega)	4.86

China Copy Crackdown; 60 PC Boards Seized

SNK Corp., Osaka, has been taking legal action against the rampant copying of its "NEO-GEO" coin-op system in mainland China. As a result, the National Copyright Administration (NCA) raided Hua Tung Electronic Development Co., Ltd., Swatow, Guangdong, on June 19, seizing about 60 counterfeits of "NEO-GEO"/1 slot PC boards. The NCA is likely to determine administrative punishments, such as fines, in the near future.

According to SNK, based on information that counterfeits of "NEO-GEO" system board were available in China, they began investigating the situation from October 1995 and obtained a counterfeit as sample from Hua Tung in November. Although it was brought immediately to the NCA in Beijing, it was April before it was certified to be a counterfeit.

On June 19, an investigator from the NCA, staff from the Guangdong Copyright Administration and Swatow City raided Hua Tung. 60 counterfeit PC boards seized were brought back to Beijing, and the NCA will prohibit Hua Tung from producing counterfeits and order it to pay fines.

In the current legal proceedings, an investigation was also carried out in Shanghai, but decisive evidence could not be seized. So, only Hua Tung was raided. Incidentally, according to a survey conducted by the NCA, "Made in Taiwan, R.O.C." was printed on the cardboard boxes in which the seized PC boards were contained. So, there is a possibility of Taiwanese traders being involved.

This latest raid is the second, following the raid carried out by the NCA on Shenchu Electronic, Shenzhen, Guangdong in 1994, which had produced unauthorized copies of Sega's home video "Mega Drive".

"Nintendo 64" For Coin-Op

Nintendo Co., Ltd., Kyoto, and Seta Co., Ltd., Tokyo, announced in June that they reached a license agreement to apply the CPU of the home video system "Nintendo 64" and its architecture to coin-op videos. Based on the license obtained from Ninendo, Seta will develop its original coin-op video game system and supply it to other manufacturers.

Seta decided to incorporate "Nintendo 64" to its coin-op system because its design architecture allows computer graphics (CG) to be easily developed unlimitedly and easily. According to Jun Fujimoto, president of Seta, by providing a library of high-speed version-up software along with the "Nintendo 64" development tool, a programmer-friendly development environment can be created. Three types of coin-op version will be offered.

The first one is an upgraded version of "Nintendo 64" using a PC board system. The system, which has CG capability, has a memory capacity twice the size of Sega's "ST-V" which is based on "Saturn" and Namco's "System 11" based on SCE "Play Station", and yet its cost can be reduced by 30%.

The second type is a semi-compatible version-up board where the architecture is comparable to a so-called "motherboard" system. This system allows the cost to be cut in half. The third type is for dedicated video games and has the largest capacity. The cost is approximately 10% cheaper than a conventional system.

Any coin-op games developed using this system can be easily converted for use on the "Nintendo 64" home system at almost no cost. Seta explains that it plans to ship the PC board system in December, this year. In the meantime, Seta will approach other software makers to use the system in their game development.

Namco Makes "Lego" Crane

Namco Ltd., Tokyo, has announced its decision to manufacture a prize game using the Lego logo, install it in its arcades and market Lego toys as crane machine prizes. Namco obtained the exclusive rights through Lego Japan, Lego's agent in Japan.

Namco has so far used Lego toys as one of the prizes in its own crane machines but from now on, will become the exclusive supplier and market them to operators. As the third in the "Sweet Land" crane machine series, Namco will develop "Sweet Land Mini" (for one player; 1/3 the size of "Sweet Land", and put the "Lego" logo on it.

Namco explains, "Up to now there has been no prize machine bearing the logo of a world famous product. This will be very effective in promoting Namco's brand image."

Data East US's New President: K. Kanbara

Data East Corp., Tokyo, revealed changes in the top management of its subsidiary Data East USA Inc. on July 1. As a result, Tetsuo Fukuda (president of DE), who was president of Data East USA, became chairman, and Katsutoshi Kanbara, executive director of Data East, has assumed office as president.

Data East USA drastically reduced the scale of its coin-op operations between May to June but it was decided to retain the home video game division. It was also decided that the sales and marketing of its coin-op games in the USA would be undertaken by Fabtek, Redmond, WA. As a result, Data East USA is left with only around 15 staff.

Konami Ties Up With Aristocrat

Konami Co., Ltd., Tokyo, and Aristocrat Leisure Ltd., NSW, Australia, agreed on June 25 that Aristocrat will exclusively distribute Konami's "G-I Classic" in Oceania and South Africa. In Japan, "G-I Classic" is operated as a medal game. When exported, however, it becomes a gaming device for casinos.

"G-I Classic" is a horse racing gambling machine for 12 ~ 16 players. In the world casino market, slot machines are the major product. However, with G-I Classic being a new type of gaming machine, both companies saw its potential in the casino markets of Oceania and South Africa.

With this agreement with Aristocrat, Konami intends to begin exporting its gambling machines to other regions. Incidentally, although Japan's various medal game manufacturers, such as Sega, Sigma, Takasago and Universal, do export their gaming machines, it appears that only Sigma has achieved any measure of success.

Banpresto Shows Net Income Down

Banpresto Co., Ltd., Chiba, a subsidiary of Bandai, disclosed that its revenue for the fiscal year ended February 1996 amounted to ¥30,110 million, down 8.0% from the preceding year, and the net income amounted to ¥1,210 million, down 26.7%. The company's stocks are not yet listed on the stock market.

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥14,900 million, down 27.9% from the preceding year, home videos 14,000 million, up 14.7%, and arcade operation ¥1,200 million, up 41.2%.

Banpresto forecasts ¥35,000 million in revenue and ¥3,000 million in net income for the fiscal year to end February 1997.

Game Machine
Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821

namco
ここの店って、イイじゃん
おすすめします！
複数設置で集客・収入効果抜群！
女子高生・OL・
サーファー・クラブ系…
話題づくりの最先端をいく若者
の集まる店舗をつくりたい…
'96夏ナムコが提案する
スポーツ体感コーナー、すでに多くの
方に賛同の声をいただいております。
今、必要なのは女性を含めた幅広い
新規客層の獲得！
それが、貴方のお店全体の
売上アップを図ります。
すでに好評を得ております
「アルペンレーサー」等で、
複数設置による集客力・収益力は
確実な効果を得ております。
(当社ロケーションで実証済み)
DX 大好評発売中！業界初、新ジャンル！
PROP CYCLE TM
プロップサイクル
スポーツ感覚満載！
風を感じる爽快度100%のスカイ・サイクリング！
SD
DX
ナムコ・スポーツ体感シリーズ・"超"強力ラインナップ！
人気大ブレイク確実！
スノーボードシミュレーションゲーム
ALPINE SURFER
アルペンサーファー
ALPINE RACER TM
アルペンレーサー
そして、次はこれだ！
AQUA JET TM
アクアジェット
大好評発売中！
人気実力不動のNO.1
ナムコがつくると波のしぶきが伝わってくる！
最新3-DCGアクアジェット・シミュレーションゲーム
話題はいつでも、貴方のお店から生まれる！
Wonder Page
ナムコ・ワンダーページ
インターネットで最新の製品情報をお届けしています
http://www.namco.co.jp/
「遊び」をクリエイトする
株式会社ナムコ
※仕様は予告なく変更することがありますので、予めご了承下さい
本　社 〒146 東京都大田区矢口2-1-21 TEL03-3756-2311(大代)
販売一部（東　京）〒146 東京都大田区多摩川2-8-5 TEL03-3756-2311(大代)
（札　幌）〒003 北海道札幌市白石区菊水3条1-8-2 TEL011-822-5002(代)
（名古屋）〒461 愛知県名古屋市東区泉2-24-27 TEL052-933-6305(代)
販売二部（大　阪）〒564 大阪府吹田市江の木町20-10 TEL06-338-3511(代)
（福　岡）〒812 福岡県福岡市博多区上牟田2-12-24 TEL092-474-5605(代)
©1996 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED.